PC MANIA®

БРОЙ 4 (11), АПРИЛ '99

ИГРИ Heroes of Might and Magic III, Quake III: Arena, Wages of Sin, World War II Fighters, Southpark, Superbike World Championship, Armymen II, The Creed, Uprising II, Tellurian Defence, Lamentation Sword, Rainbow Six: Eagle Watch

СОФТУЕР Превърнете Вашето PC в Nintendo

ХАРДУЕР 3D-ускорители, SoundBlaster Live!

ИНТЕРНЕТ Безплатният e-mail, MS Chat

MULTIPLAYER KALI.NET – Въпроси и отговори

64 страници



DISKWORLD

Игри

Tank Racer – рали с танкове
Rival Realms – стратегия в реално време
Slave Zero – екшън
Road Wars – рали
Virtual Deep Sea Fishing – риболовен симулатор
Machines – стратегия в реално време
Lander – екшън
Worms: Armageddon – екшън/стратегия
Half-Life: Uplink – нова мисия от HalfLife
Rollcage – рали/симулатор
LiveWire – логическа игра

Програми:

ThumbsPlus (32-bit) 4.00 – редактира и отваря графични файлове
Xara3D 3.03 – Редактор за анимирани 3D текстове
Planet.MP3Find 1.11 – Търсачка на MP3 файлове в интернет
MemTurbo – Memory menager
AceExpert 3 3.01 – Web дизайнер
Adobe Acrobat Reader 4.0 – отваря *.PDF файлове
ICQ 99a – последната официална версия на ICQ!
MorphInk 99 1.5 -Програма за анимация и morphing
Internet Neighborhood 2.42 – FTP браузър
Bullet Proof FTP 1.11 – FTP клиент
File Chopper 2.6 – Искаме да запишете един голям файл на няколко дискети...
Archiver Shell 6.0 – ARJ, RAR, ZIP, LZH, TAR, TGZ в една програма
Netscape Communicator 4.51 – най-новата версия
DirectX Uninstaller – Деинсталира DirectX.
CyberSky 3.0 – симулатор на звездното небе
Eudora 3.06 – програма за e-mail
Virtual Intelligence – 3D SCREENSAVER – реалистичен модел на човешко поведение!
SA Dictionary – българо-английски (20000 думи) и англо-български речник (25000 думи). Автор – **Стефан Ангелов.** Freeware!
mIRC 5.51
AutoZip 4.1 – Отваря ZIP файлове от Netscape Navigator и Internet Explorer
Dirty Little Helper – най-голямата база данни с чийтове, солюшъни, трейнери, save games за над 2000 игри!+ Update!
QuickTime 3.02

Този път 64 страници, следващия брой още.

Цени за абонамент:	без диск	с диск
3 бр. –	4 500	11 700
6 бр. –	9 000	23 400
12 бр. –	18 000	~~46 800~~ 42 000

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер! А един от нашите абонати ще спечели RIVA TNT от специалната томбола на списанието, която ще обявим в следващия брой!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес София 1505, ул. Кутловица №53, вх. Б, ап. 1 на името на Катерина Тодорова Цанова
– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: Площад "Славейков", масите на "Плиска"
Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на Главната
Варна: ул. "Прага" №3 /срещу книжния пазар/
ул. "Иван Аксаков" №31 /срещу МУ/

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да си го купите. Цената му е 2 400 лева. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com



Видеоклипове:

The Phantom Menace (Невидимата заплаха) – 2 рекламни клипа от новия епизод на Star Wars
South Park

Ъпдейти за 28 игри.

За Windows 3.11 и DOS:

F-prot 3.04a – антивирусна програма
AT-Robots 2.07 (DOS) – образователна игра
David's Backgammon (Win 3.1) 2.6.6 - табла
Netscape Communicator 4.08 (Win 3.1)
Domino – домино
Winzip 6.3 – архиватор
Cat – игра от рубриката **"RETRO"**
Tetris – автор Даниел Мюлер от София
Bingo Fun – Бинго

Драйвери за всички по-известни аудио, видеокарти и 3D-ускорители

Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Никола Дърпатов
Никола Икономов
Морган Кроу
Владислав Маринов
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро
Елица Тодорова

Художник на корицата

Ян Заревски

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Невена Личева
Велчо Стефанов
email: klienti@usa.net
тел: (02) 87 47 19
44 91 38

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефон

(02) 87 47 19

E-mail

pc-mania@iname.com
klienti@usa.net (реклама)

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000



PC MANIA REPORT

Unreal Tournament отложен за май

Epic Megagames официално обявиха, че Unreal Tournament ще излезе най-рано в края на април. Президентът на Epic Марк Рейн каза, че играта е на практика готова, но няма да бъде пусната на пазара преди авторите да бъдат сигурни, че всички геймъри ще бъдат доволни от продукта. Другата голяма новина на тема Unreal Tournament е от Брендън "Green Marine" Райнхард (той е един от главните програмисти на играта). Според последните му изявления първоначалната концепция за чисто мрежова игра от типа на Quake 3 е отпаднала окончателно и в Unreal Tournament ще си има истинска single player кампания със специално разработен сюжет от света на Unreal.

MEGADETH записаха музиката на Duke Nukem Forever

Самата игра още е далеч, но музиката на Duke Nukem Forever вече е готова, а автори на парчетата са момчетата от култовата хеви метъл група MEGADETH. Техният коментар беше само: "Damn! I make this sound good!". Освен това 3D Realms съобщиха, че вече са пристъпили към окончателното оформление на героите от играта. В момента в специално студио в Канада се прави motion capturing на очакваните с нетърпение от повечето фенове на Duke стрийптизьорки. За целта 3D Realms са наели 20 от най-добрите момичета от бранша, което пък гарантира висока степен на реализъм на този компонент от играта :-)

Повечето Pentium II процесори имат уникални серийни номера

Новината, че всички чипове Pentium III ще имат уникален сериен номер, който ще позволява съвсем точното идентифициране на потребителя в Интернет, вече предизвика бурното недоволство на всички правозащитни организации по света и доведе до абсолютно сериозни заплахи за бойкот на продуктите на Intel. Като капак на всичко наскоро стана ясно, че всички Pentium II процесори, правени по 0.25 микронна технология (това са чиповете Celeron, Deschutes и Xeon), вече си имат такива серийни номера, само дето Intel са "забравили" да уведомят потребителите за тази "дребна" подробност. Скандалната новина изнесе уволнен технолог на Intel, а от компанията със скърцащи зъби потвърдиха гафа като уточниха, че това е било нещо като "полеви експеримент" и серийните номера на Pentium II чиповете по принцип са изключени от BIOS-а на компютрите. В момента няколко правозащитни организации проверяват дали това действително е така.



Новият trailer от Междузвездни войни II: Невидимата заплаха

Съвсем наскоро от Lucasfilm пуснаха по Internet втория trailer (2,5 минутен клип, който служи за промоция в кината) за задаващия се филм на десетилетието – "Невидима заплаха". Това е последният trailer преди Епизод I да излезе по кината, като в него има напълно нови кадри в сравнение с първия и изглежда просто убийствено (наистина думите не са достатъчни за да се опише това чувство, така че просто го вижте). В Щатите премиерата на филма е на 19 май, но за наше огромно разочарование, по сведения на най-запаления киноман в редакцията, първата част от новата StarWars-трилогия ще пристигне у нас чак през есента, най-вероятно септември. Като утеха освен новия trailer може да ви послужи и по-висококачествената версия на първия, които сме поместили на диска на PC Mania.

Когато компютърните игри се превръщат във венецуелски сериали

Цяла камара продължения ни чака и през '99 година. За повечето от тях вече знаете предостатъчно, но какво ще кажете за това – след излизането през '98 година на X-COM Interceptor и очакващия се за лятото 3D-екшън X-COM Alliance, вече е оповестена и шестата част от поредицата – X-COM Genesis, която ще бъде стратегия. В нея ще управляваме екипи от командоси срещу безконечната извънземна паплач.



Impressions пък работят над своеобразно продължение на Caesar III, като новата им игра Pharaon най-вероятно ще бъде стратегия в реално време и ще следва пътя начертан от своя именит предшественик. Едва ли можем да си представим нещо по-вълнуващо от това сами да участваме в изграждането на Древен Египет. Ще ви държим в течение за тази толкова обещаваща игра.

Макар и не истинско продължение, а диск с нови мисии за най-доб-

рата ролева игра Baldur's Gate, през април се очаква излизането на Tales of the Sword Coast. Очаквайте представяне на страниците на PC Mania.

NovalLogic в космоса

NovaLogic са се заели с направата на нова космическа симулация – Tachyon: The Fringe, която се очаква най-късно до есента на '99 година.

Tachyon ще бъде екшън-приключение, в което ще бъде обърнато голямо внимание на историята, както и на изследването на космоса, а авторите обещават и малки куест-елементи. Разбира се, акцентът ще бъде поставен върху многобройните космически битки.

Според главния програмист Ранди Кейси, Tachyon представлява нова насока в развитието на космическите симулатори, като екшън-елементите, характерни за предишните игри на NovaLogic, ще бъдат съчетани с интригуваща фабула, приключения и проучване на непознати галактики.

Add-one за Shogo, M.A.D и Blood 2

Monolith съобщиха, че през април ще излязат и двата add-on-а за техните страхотни 3D-екшън игри Shogo и Blood 2. В Shogo: Legacy Of The Fallen ще има осем нови Mech-а и осем нови противници. Mission pack-а за Blood 2 ще включва изпълнени с ужаси нива, които ще напомнят за тези от оригиналния Blood. Забулените в качулки жреци от първата част за всеобща радост отново се завръщат, заедно с още двама нови противници и две нови оръжия – flayer и auto-shotgun.

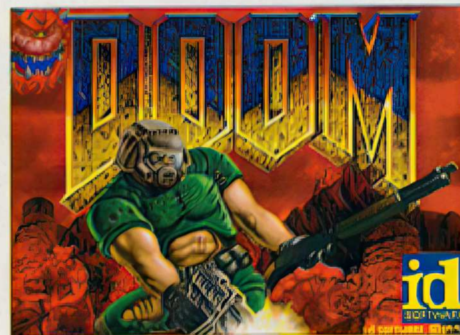


Легендите никога не умират

Трудно за вярване, но факт... Все още има фирми, които използват за направа на игрите си античната система на Duke3D – Build engine. Първата е WW II, продължението на Nam от GT Interactive, а втората е Extreme Paintbrawl от компанията Headgames, която щурмува щатските класации с успеха на безмозъчните ловни симулатори. Не очаквайте да ви представим тези игри след излизането им, тъй като те така или иначе са обречени на пълен провал и публично поругаване (с катран и перушина:-)

Излезе книга по Doom I на български

Романът по безсмъртната игра DOOM излезе и на българския книжен пазар. Той се казва "Затънали до колене в смъртта" (Knee-deep in the death) и описва събитията около едноименния първи епизод на култовия триизмерен екшън. Авторите на книгата Dafydd ad Hugh и Brod Linaweaver са известни с това, че са написали бестселърите по филмите от поредицата "Междузвездни войни".



Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Brood War
2. Quake II
3. NFS III
4. FIFA 99
5. Worms III Armageddon

Ето, че пак настана време да се броят читателските писма и електронната поща. Отделянето на игрите за мрежа в отделна класация веднага даде резултат! На първо място в тази категория съвсем безапелационно си остана Brood War и няма игра, която сериозно застрашава нейната лидерска позиция. Второто място също си остана запазено за Quake II, а тези от вас, които имат Internet достъп, може да хвърлят едно око на www.planetquake.com – вероятно ще останат приятно изненадани от екстрите, които ще намерят там! Все пак интересно е обаче дали подготвяният за излизане Quake III ще успее да измести предшественика си или The Edge и по-нататък ще остане най-играната карта! Все пак в челната петица на multiplayer игрите има и една новост, която може би ще изненада някои от вас!

Top 10 Single Play

1. Heroes of Might and Magic
2. Baldur's Gate
3. Blood 2
4. Alpha Centauri
5. Sim City 3000
6. Quest for Glory V: Dragon Fire
7. Turok 2: Seeds of Evil
8. F-16 Aggressor
9. Star Wars: Rogue Squadron
10. Half-Life

В класацията за single игрите обаче има значително по-сериозни размествания – на челно място съвсем убедително застана суперхитът Heroes of Might and Magic на компанията New World Computing. Интересно какво ще стане, когато след 2-3 месеца се появи и найновото RPG на тази тема - Might and Magic VII? От стратегиите в десетката останаха Alpha Centauri на Sid Meier и Sim City 3000 на Maxis. Може би малко изненадващо на предните места се изкачи и превъзходният симулатор F-16 Aggressor на Virgin Interactive, а от екшъните Turok 2 все още се бори за глътка въздух.

За чест на българските геймъри в челната десетка не успя да влезе нито една от модните напоследък игри от поредицата "Hunters..." и "Fishing"! Разните там "Плъх-Hunter", "Шаран-Hunter", "Лапни-Муха-Hunter" и "Deep язовир fishing" нещо не успяха да пробият на родна почва!

От старата гвардия все още Blood 2 успява да се закрепи в челото – за разлика от Half-Life, за която около 90% от отзивите са едни и същи: ПРЕВЪЗХОДНА ИГРА, но ПРЕКАЛЕНО ТРУДНА!!! Разбира се, Quest for Glory V също убедително се държи в челото, а лично на мен много ми е интересно какво ще стане, когато най-сетне се появи и третата част на играта Simon The Sorcerer!

И една специална препоръка от мен – нека любителите на Mortal Kombat да обърнат малко повече внимание на BioFreaks! Въпреки невзрачното си заглавие това е игра, в която ще намерят много интересни неща!

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC



Писмо от Wilbur Humphrey...

Генерале,

Надявам се това писмо да достигне до Вас преди отплуването Ви с кораба на кралица Catherine за Erathia. Съжалявам, че в тези трудни времена задълженията не ми позволяват да намеря време и да се видя с Вас лично.

*Позволете първо да Ви поздравя с Вашето назначение. Аз се радвам – не, **аз съм благодарен**, че кралица Catherine има човек с вашите способности и таланти сред своята свита! Знам, че Вие се чувствате много по-добре на бойното поле, отколкото в кралския дворец, но нека да ви напомня, че често пъти сред придворните на кралицата може да бъде много по-опасно отколкото сред враговете в разгара на битката! Не, засега нямам никакво доказателство за предателство и измама – но съм сигурен, че чувството ми не ме лъже...*

Ако още не сте разбрали, този талантлив и надарен с много способности генерал сте вие, а пък тези от вас, които са играли Might And Magic VI, веднага са разпознали и името на Lord Wilbur Humphrey. Той е настойникът на невръстния престолонаследник Николай и остана фактически управител на кралство Enroth след изчезването на King Roland. Разбира се, всички очакваха, че кралица Catherine ще се завърне бързо – все пак тя отплува с най-отбрана свита за родната си Erathia, за да присъства на погребението на баща си – стария и мъдър крал Николай. Странното бе, че отминаха месеци, а кралицата все още не се завръщаше... А дали наистина старият крал бе умрял от естествена смърт?

Тук вече на сцената се появявате вие и трябва да докажете, че не случайно Lord Humphrey е имал такова доверие във вашите пълководчески умения! Новата, трета поред, игра от поредицата Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia се състои от седем кампании и голям брой единични сценарии.

За разлика от предните игри, сега кампаниите са на принципа за автомобилните ралита – трябва да спечелите в първите три от тях, за да ви се даде възможност да продължите по-нататък. Интересното е, че подзаглавието на играта подсказва крайната цел – "The Restoration of Erathia", но в две от първите три кампании (може би е по-правилно да ги наречем "епизоди") ще бъдете в ролята на враг на кралицата. След успешното завършване на първата тройка ще получите достъп до още два епизода (в единия отново ще се изживявате като "лош") и едва тогава ще последва финалната битка.

И за да не се чудите – след финалната битка ще има още един епизод, който според мен всъщност е подготовка за Might and Magic VII, която според обещанията на New Word Computing трябва да излезе още тази пролет.

Започнах статията, предполагайки, че няма играчи, незапознати



графика	звук	оценка
86	81	92

Heroes of Might & Magic: Restoration of Erathia

производител

New World Computing / 3DO
www.3do.com

изисквания

Pentium 90, 32 MB RAM

с предишните части от поредицата... Ако все пак има някой, който едва сега ще получи първите си впечатления от играта, ето и няколко основни принципа, на които е базирана стратегията (моля тези, на които базисните правила са напълно ясни и им е скучно, да изтърпят съвсем мъничко и да не ми се сърдят)!

И така HMM III е походова стратегия от най-класически тип, в който вие като главнокомандващ събирате ресурси, строите и развивате градове и създавате мощни армии. Особеното при армиите е обаче, че никоя войска не може да съществува самостоятелно (извън градовете), ако не е предвождана от "Герой" (най-прецизният превод на термина би следвало да бъде "Шампион", а не Герой – но с риск да бъда обвинен в незнаене на английски език от някой буквояд, ще продължа да използвам неточния превод "Герой", тъй като този термин е отдавна напълно ясен на всеки фен на играта). Самите герои не вземат пряко участие в битките, но със своите характеристики модифицират директно параметрите на всеки unit на бойното поле и освен това по един път на рунд могат да използват различни магии.

Основните характеристики на героите са четири: атака, защита, power и knowledge. Последните два термина са лесни за обяснение – knowledge, умножено по 10 дава максималните mana points, с които героят може да разполага, докато терминът power характеризира силата и продължителността на използваните магии.

Колкото до "атака" и "защита" – предполагам, че ще ви е полезно и малко допълнително пояснение: всеки unit има собствени характеристика "атака" и "защита" и двете съответни стойности се сумират. Например нека да имаме герой с атака 10 и защита 10 и под негова команда да има някакъв unit с атака 5 и защита 5 – в битката този unit ще има реално атака 15 и защита 15! По-нататък – нека същият този unit да атакува противник с атака 10/защита 10. Сега компютърът изчислява разликата между показателя "атака" на нападателя и "защита" на жертвата – в този случай благодарение на наличието на герой разликата е +5 единици в полза на нападателя и той ще нанесе 5x5%=25% допълнителен damage на врага, или по 5% за всяка точка в повече (но не повече от 400%). Сега да погледнем какво става, ако



липсваше герой – нападателят е само с 5 атака срещу 10 защита и разликата е отрицателна -5 единици! Сега вече нанесеният damage е с 5x2=10% по-малко от нормалното, или с по 2 % на всяка точка (но не повече от 30%) Е, надявам се, че не съм направил примера прекалено сложен, но дори и да имате някакви неясноти, то към CD-то на играта е приложен доста подробен help файл за тези, които обичат да четат.

Още едно допълнително пояснение – малко по-горе казах, че армиите не могат да съществуват самостоятелно (без да са предвождани от герой), а в примера се показваше каква е разликата, ако войските са самостоятелно. В действителност в градовете могат да съществуват самостоятелни армии, оставени там да ги защитават; освен това по картата са разпръснати и голям брой от така наречените "wandering" армии. В действителност те не "бродят", а просто са наречени така за удобство от производителя, тъй като не принадлежат на никоя от страните и еднакво се пречкат на всички. Тези армии могат да се сбият с вас или с противниците ви, но могат и да се разбягат или дори да се присъединят към някой герой и обикновено са разположени така, че да преграждат пътя към важни ресурси и пътища.

Освен тези основни четири показателя всеки герой може да "знае" различни магии и да има още до осем вторични умения – но към тях ще се върна малко по-късно.

Основният източник на войници

за армиите ви са градовете – в тях можете да строите сгради, всяка от които всеки понеделник генерира определено количество от точно определени същества. Пиша същества, тъй като в HMM III са налични над 100 различни вида units и само 5-6 от тях са хора – останалите са най-различни и най-разнообразни персонажи от приказната фантастика – като се започне от "стандартните" елфи и джуджета, многобройни undeads, орки, гоблини, дракони и хидри... въобще вероятно ще намерите всичко, за което някога сте чели! Освен съществата за армиите си от всеки град ежедневно ще получавате и известно количество пари (злато), както и някои други ресурси; освен това ще можете да строите защитни съоръжения, magic guilds, пазарища и някои допълнителни, специфични за всеки град сгради (о, за малко да забравя – и кръчми, от които ще може да наемате нови герои при нужда; и не забравяйте, че героите реално не участват в битките и не загиват – всеки победен герой рано или късно ще се появи в някоя кръчма и отново ще бъде готов за наемане).

Дотук стана ясно (надявам се) какво са героите и за какво служат градовете; за да ги строите обаче и за да наемате герои и същества за армиите си, ще имате нужда и от злато и от шест вида ресурси. Ще можете да ги намирате като свободно лежащи купчинки по терена или ще трябва да превземате

мини. За да "превземете" мина, е необходимо просто един от вашите герои да се добере до нея и така тя вече е ваша, като след това абсолютно всеки ден ще ви дава определено количество ресурси – мините за дърво и камък (по неизвестни причини наречен ore) дават по две единици на ден, мините за злато – по 1000 жълтици дневно, а всички останали – по единица от съответния ресурс/дневно. На пръв поглед всичко изглежда много елементарно – ако не беше фактът, че пътят на всяка мина обикновено е преграден от wandering armies (помните какво бе това, нали) и освен това никой не може да попречи на противниковите герои още на следващия ход отново да си възвърнат току-що превзетата от вас с цената на много жертви мина. И ако нещата дотук не ви се струват достатъчно сложни, вероятно ще се зарадвате да узнаете, че героите ви могат да носят и екипират най-различни артефакти (дори такива, които могат да ви навредят), а пък по картата на съответния сценарий освен градове и находища на ресурси ще срещнете още поне 20-30 различни интересни за посещение "места"! Това могат да бъдат разни колиби, дървета, езерца, най-различни по-големи или по-малки сгради (включително такива, от които можете безплатно да получите допълнителни войски), източници на мана или пък специални постройки, при които вашите герои могат да повишат (или да понижат, sorry) някой от параметрите си.

Е, сега вече мога да отделя малко място

и за допълнителната информация – за магиите и за вторичните умения на героите. Много от начинаещите играчи са склонни да подценяват магиите – но всъщност един мощен магьосник може почти съвсем сам да унищожи цяла противникова армия! В HMM III магиите са разделени на четири "школи" – на въздуха, на земята, на огъня и на водата. Не е трудно да се забележи противопоставянето между двойките въздух/земя и огън/вода. И действително – в арсенала на "въздуха" ще намерите магията "haste", докато от земните магии героите ви ще могат да се научат да забавят противниковите units (slow); устойчивите на огън същества пък са особено уязвими от "водни" spells... Независимо от разликите между различните школи обаче всеки magic-user ще може да използва всяка магия – но коя точно и как вече ще зависи от неговите вторични умения. За да приключим с магиите – друга грешка, която са склонни да допускат новаците, е прекаленото използване на разрушителните магии – т.е. такива, които директно унищожават вражеските units. Проблемът при тях е, че за да имаме реална полза, героят ви трябва да е действително доста добър – примерно да има показател power 10-15 и дори повече. Има обаче доста магии, които не изискват мощни spell-casters и въпреки това са много полезни – дори и магиите "haste" и "slow", при определени условия биха били безкрайно ефективни. Други магии като например "blind" биха обезвредили противниковите стрелци с лък за няколко рунда – достатъчно, за да прехвърлите войска до тях и ги унищожите, а магията "berserk" ще принуди вражеските units да се изтребят един друг...

Вторични умения

Както вече споменах, всеки герой може да изучи до осем вторични умения и всяко умение има по три степени: basic, advanced и expert. Кои точно умения ще изучат обаче героите ви зависи до голяма степен от вас! Действително, има голямо значение и случайността, и типът на героя (варварите и рицарите например хич не обичат да си дават зор и да изучават умения, свързани с много мислене и премъдрости). Въпреки това един умел играч има доста възможности за "маневриране" – включително използване при нужда на командите save/load, за да не "допусне" героя му да изучи нещо безполезно!!!

Едно от най-важните умения за абсолютно всеки герой е "Wisdom". Това е качеството, даващо възможност за изучаване на сложни магии. Освен че са от различни школи, магиите са и от различни нива – от едно до пет. Елементарните магии от първите две нива са достъпни за всеки, но само герои с умението wisdom са в състояние да заучат по-висшите spells.

Важно умение е и специализацията в различните магически школи – въздух, земя, огън и вода – air magic, earth magic, fire magic и water magic. Специализация в дадена школа дава възможност за използване на магиите с по-малък разход на мана, и, което вероятно е по-важно, разширява възможностите на самата магия. Например магията "slow" на ниво basic и advanced earth magic действа само върху една вражеска група, но на ниво expert earth magic действа едновременно върху ВСИЧКИ противникови войски на бойното поле!

Много полезно е и умението "Necromancy" – героите с този secondary skill след всяка спечелена битка трансформират част от вражеската армия в скелети, които добавят към собствените си войски!

Умението "Armorer" на експерт ниво намалява с 30% понесения от войските damage – което, акумулирано с превъзходство в характе-







ристиката "защита", може да даде общо до 60% по-ниски загуби!!!

Героите, които притежават "Estates", могат да внасят до 500 жълтици ежедневно в съкровищницата ви – което е много важно особено в началото на играта, когато ви се налага да броите и да пресмятате всяка златна паричка. Тук има и една тънкост – вие можете да наемете герой, който притежава това умение и изобщо да не го развивате – просто го оставете някъде на задна позиция да ви трупа парички!

Intelligence е друго особено важно умение – "интелигентните" герои имат до ДВА пъти повече mana points, отколкото им се полагат според показателя knowledge!

Leadership е също качество, което не бива да се пропуска – това умение повишава морала на армията ви, а войските с висок морал получават шанс да направят по две атаки в един и същ рунд от битката; обратно – ниският морал може да принуди някой от вашите units да пропусне реда си – и това често пъти се оказва решаващо за една загуба или победа.

Героите, които притежават умението "Luck", пък дават възможност на своите units да нанесат максимално възможната вреда при атака – и това също често пъти може да обърне хода на много битки!

Умението "Mysticism" помага на героите да възстановяват значително по-бързо изразходваните си запаси от mana (която иначе се възстановява изцяло само ако героят завърши хода си в град с magic guild).

Offense – това може да завиши с до 30% нанесения от войниците ви damage – при това извън бонусите, които получавате от евентуално превъзходство на attack skill.

Pathfinding – безценно умение, когато поредният сценарий се развива на тежки терени (сняг, пустиня, блата...). Избягвайте го обаче, ако картата ви се състои главно от нормален "зелен" терен.

Resistance – до 20 % шанс войските ви да останат "имунни" на вражеската магия (пак за информация – джуджетата в HMM2 имаха 25% "вроден" шанс, а сега вече са с 40%).

Tactics – също много ценно умение – дава ви възможност в началото на всяка битка да пренаредите войските си, включително да ги поставите значително по-напред или пък да ги разположите така, че да защитите максимално стрелците си с лък от вражеските атаки.

Logistics – до 30% завишение на разстоянието, което може да пропътува героят ви за един ход. Тук пак може да направим едно уточнение – това разстояние до голяма степен зависи фактически от найбавния unit от прикрепената към него войска! Принципът е горе-долу следният: базовото придвижване на героя е десет единици (map tiles) и към тях се прибавят толкова допълнителни единици, колкото е показателят speed на най-бавния unit от войската му. Ако най-бавният unit е със speed 4, то цялата армия ще може да се придвижи само на 14 единици (map tiles); ако обаче найбавният unit е със speed 8, то вече достъпното разстояние за един ход става 18 map tiles – което дава доста осезателна разлика!!!

Artillery – това умение пък дава възможност за управление на балистата (всеки герой може да наеме и по една балиста към армията си). Тези балисти са доста безполезни при слаби герои (и врагът често ги унищожава най-напред); за сметка на това обаче един мощен герой може да нанесе жестоки поражения на противника, особено ако притежава и умението "Artillery".

Героите ви могат да притежават и няколко други secondary skills, някои от които също могат да бъдат полезни при определени обстоятелства. Въпреки това ми се струва, че те все пак не са особено важни и винаги е по-добре да ги научите на нещо друго. Останалите вторични умения са Archery, Ballistics – полезно умение при превземане на градове, Diplomacy, Eagle Eye, First Aid – може би много от вас ще сметнат това умение също за много полезно, Learning, Navigation – полезно е единствено, ако сте разположени на острови сред много вода, Scholar, Scouting, Sorcery – това на пръв поглед изглежда много необходимо умение – но то реално увеличава ефекта от магиите само с до 15% – на практика има много поефикасни методи да нанесете повече щети на противника; въпреки това все пак вероятно бихме го предпочели, ако създавате герой – "чист" spell caster.

Уплашихме ли се вече? Ако още не сте, имайте предвид, че това бяха само най-основните принципи на играта! Ако желаете да станете истински майстори, със сигурност ще трябва да изучите значително повече тънкости – за многобройните магии, за артефактите... HMM III действително изглежда много-много сложна, но сигурно именно тази нейна сложност и многобразие я правят любимо забавление на милиони геймъри по целия свят! А аз мога само да се надявам, че като коледен подарък компанията New World Computing ще ни поднесе и няколко нови кампании и многобройни допълнителни сценарии!!!

Генко Велев

Quake III Arena









В началото на март в редакцията пристигна alpha-версия на новото суперзаглавие на ID Software. За съжаление самата игра е в прекалено ранен стадий на разработка, така че в момента не можем да ви предложим кой знае каква информация, защото до окончателното пускане на Quake 3 през август с абсолютна сигурност ще настъпят радикални промени спрямо сегашното положение на нещата. Все пак от тази първа версия на Arena могат да се извадят някои заключения:

Графиката е отлична

ID Software сериозно са преработили графичната система на Quake 2 и новата игра действително изглежда чудесно. Обаче не мога да се отърва от впечатлението, че не виждам нищо наистина революционно на екрана. Повечето неща вече ги има в Unreal и само сравнително икономичното използване на 3D-текстури (bump mapping) представлява истинско нововъведение. Тук трябва да спомена, че Quake 3 няма да има софтуерен режим. С други думи ще ви трябва задължително 3D-ускорител с добри OpenGL драйвери. Версията, която тествахме, върви без проблеми на Voodoo 2, RivaTNT и Intel740. Не можахме да пробваме други ускорители, но съм твърдо убеден, че абсолютно всички фирми ще направят необходимото, за да могат техните продукти да са съвместими с Arena.

Сега остана да видим и самата игра. Първото, което се набива на очи е, че

Quake 3 е пълен боклук за single player!

Аз тайничко се надявах, че ID ще се осъзнаят и ще зарежат тая глупост с чисто мрежовата игра. Истината е, че Jonh Carmack и компания не само не са сторили това, но и са сътворили най-безмислената single player игра през последните години.

Прословутите botmatch-ове са си чисто аркадно изпълнение без дори намек за някакъв сюжет или действие. Просто от главното меню си избирате съответното ниво и се впускате в екшъна. Не знам какво мислите вие, но съм твърдо убеден, че за да има интрига в соловата игра, е необходимо човек поне да знае за какво се бори и най-вече срещу кого! Epic Megagames например междувременно стигнаха до същия извод и в Unreal Tournament ще си има истински single play с кампания, мисии и всички други екстри.

Поне в своя multiplayer вариант на Quake 3 като че ли ще задоволи очакванията. От това, което видяхме в редакцията, съм убеден, че

едва ли ще има разочаровани любители на игрите в мрежа!

Играта предлага всички възможни deathmatch опции (от всеки срещу всеки до доста любопитни отборни състезания). Оръжията също са промемени спрямо Quake II и сега с ракети едва ли ще постигнете чак такива зашеметяващи успехи, а от друга страна моторната резачка празнува своето официално завръщане (Ground Zero не беше продукт на ID!) :-))

От друга страна новостите поне на тоя етап не са чак толкова много, но съм сигурен, че до август ID ще направят всичко необходимо, за да задоволят очакванията и на най-претенциозните привърженици на ожесточените мрежови битки:-)

Любопитното е, че от обещаните в предварителните информации различни класове играчи няма ни вест, ни кост. Тази функция напълно отсъства, а според последните слухове май ще отпадне и от окончателния вариант на Quake 3! За мен това беше пълна изненада, защото се очакваше именно това да бъде най-голямата новост, която трябваше сериозно да разнообрази multiplayer състезанията.

Никола Дърпатов

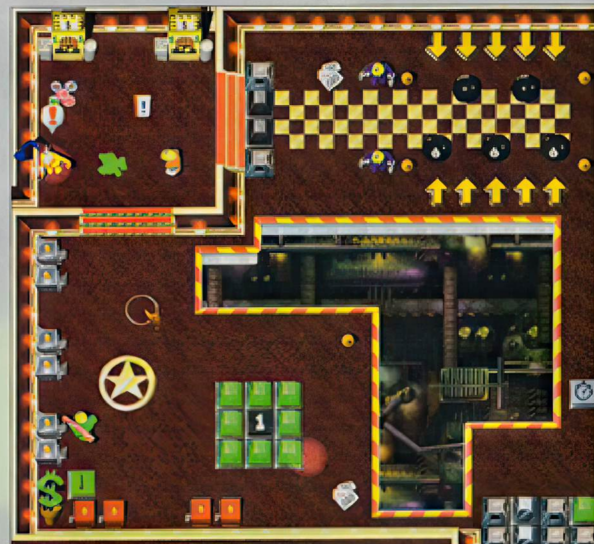
3D-екшън
производител
id software www.idsoftware.com
изисквания
Pentium 300, 64 MB RAM, 3D Video

mtel.net

Bon appetit!







Напоследък все по-често се говори за "ретрогейминг" и за завръщане към старите идеи в компютърните игри. Много играчи се отнасят с предубеждение към ретро-игрите, като причината за това най-често са заглавия като Dune2000, които просто копират оригинала, без да предложат нищо ново. Но не всяко ретро е такова – понякога производителите се връщат към старите пътеки, за да поднесат нещо различно от "модерните" 3D-екшъни и реалновремеви стратегии. Често се оказва, че ретро-идеите съвсем не са изчерпани и позабравени жанрове като този на логическите игри (Puzzle games) все още имат какво да предложат на играчите. Доказателство за това е Gruntz на Monolith Productions, определена от създателите си като "наследник на логическата игра Lemmings и реалновремевия хит Warcraft". Но



олио и вода трудно се смесват

още по-трудно е да си представим коктейл между тези несъвместими по замисъл хитове. И това е добре, защото на всички ни писна от клонинги, предъвкващи преекспонирани идеи. Затова забравете всички приказки за предшественици, хибриди, мутанти и пр. и приемете Gruntz като това, което е – новаторска логическа игра с екшън елементи, представител на изчезващото семейство Puzzle Games.

Защо "Gruntz", а не "Grunts"? За да звучи по-тежкарски! Създателите на играта са обявили същински джихад на буквата 's' в края на думите и затова не бива да се стряскате от термини като Toolz, Ballz, Gunz и т.н. Пък и когато човек по цял ден майстори компютърни игри, не му остава време за уроци по правопис (спомнете си Mortal Kombat).

Въпросните Gruntz са симпатичните слузести същества, около които се върти цялото действие. Те са разделени на различни племена (в зависимост от цвета си), като всяко племе се управлява от крал. За тази длъжност чрез конкурсен изпит се избира най-немузикалният представител на племето, а неговите кралски задължения са ходене в кръг и пеене.

Поданиците му всъщност вършат цялата черна работа – решаване на загадки, мъкнене на тежки камъни, битки с батальони противникови грунтове и всевъзможни строително-ремонтни операции. Всъщност те не са добри в нито една от тези дейности и често завършват жизнения си път смлени на кайма, опърлени или във вид на приятно

графика	звук	оценка
65	83	70

логическа игра с екшън елементи

производител

Takarajimasha Inc.
Monolith Productions
www.lith.com

изисквания

Pentium 133,
32 MB RAM, 4xCD-ROM

бълбукаща локвичка слуз

За да предотвратите това, трябва да оборудвате вашите поверeници със съответния хардуер и софтуер. Инструментите (toolz) могат да ви послужат като оръдия на труда или оръжия – имате на разположение сламки, лопати, бомби, пушки и още десетки хитри

приспособления. Играчките (toyz) са идеално средство за преодоляване на тежковъоръжени противници – никой грунт не може да устои на изкушението да си поиграе с надувна топка или йо-йо. Съществуват и няколко много забавни специални екстри (power-upz).

Можете да избирате между два типа игра – кампания от последователни мисии (questz) или самостоятелна битка върху избран от вас терен (battlez). В първия тип трябва да помогнете на Изгубените Грунтове, залутани в лабиринта на Времето и Пространството. За да преодолеете всяко от нивата, трябва да откриете едно тежко ПАВЕ (парче от магически камък с мистериозни окултни способности) и да го замъкнете до своята крепост. Обстановката се променя на всеки четири нива – ще преминете през джунгли, казина, игрища за голф и дори космически платформи. Нивата са оригинални и разнообразни - до самия край на кампанията ще откривате нови възможности и предизвикателства, както и много скрити бонуси и изненади. В началото играта ще ви се стори прекалено лесна, дори елементарна, но трудността непрекъснато расте и последните нива са сериозно предизвикателство, а ако ги преодолеете, няма да срещнете проблеми с попълването данъчната си декларация:-).

Съвсем различно изглеждат нещата в режим Battlez. Тук можете да предизвикате своите приятели или пък съответните компютърни опоненти в дуел на живот и смърт. Печели този, който пръв превземе всичките противникови бази. Играта е много по-динамична – трябва едновременно да атакувате и да



строите защитни укрепления, като в същото време сте буквално засипвани с камари инструменти и играчки, които трябва да използвате по предназначение. В този режим gruntz се превръща в алтернативна реалновремева стратегия – логическите елементи все още присъстват, но бързото мислене е не по-малко важно. Оригинална идея са т. нар. проклятия (cursez), които крият доста неприятни изненади за вашите противници. Например ако вземете cRaZy CoLoRz Curse, всички вражески грунтове ще променят цвета си. Противникът все още може да ги управлява, но ще му трябва доста време за да ги открие…

Графиката на играта е в ярки цветове и в анимационен стил – декорите вероятно няма да ви впечатлят с нищо, определено не са на нивото на Baldur's Gate, но пък и Gruntz не е на пет дъска!

Чарът на играта е в озвучението и забавните мини-анимации. Вашите грунтове никога не стоят кротко и безучастно. Докато умувате над поредния пъзел малките човечета ви крещят: "бързо, действай преди screen-saver-ът да се включи". Когато ви предстои трудна загадка, ще чуете:

"моля те, пусни cheat, не искам да умра!"

А ако пъзелът е наистина подъл, раздразнен ният грунт ще ви помоли да му напомните да изпрати гадниярски e-mail на дизайнера на нивото. И това става непрекъснато – ако тези бисери не ви накарат да се засмеете, се вгледайте в героите си – дори когато стоят на едно място, те правят нещо забавно с предметите, които носят. Сами можете да се досетите какво може да направи един скучаещ грунт с огромна розова пушка, бомба или няколко килограма TNT.

Напоследък такива игри се срещат твърде рядко – не бързайте да ги подминавате с пренебрежение. Не мога да твърдя, че Gruntz ще ви се хареса и ще ви увлече, но ще ви накара да се усмихнете. Познавам много стари геймъри, които се влюбиха в това на пръв поглед непретенциозно ретро и дни наред играха на него. И не забравяйте възможността за multiplayer – струва си да го опитаме.



Боян Спасов

WWII FIGHTERS



Jane's винаги се е славела с това, че е най-малко с една класа над всички останали в областта на военните симулатори. Този път обаче програмистите толкова са се престарали, че са направили може би най-красивия авиосимулатор, който съм срещал досега. Сигурно ви звучи като изхвърляне, но това наистина е така. В графично отношение WW II Fighters и до момента си остава почти ненадминат, въпреки че вече не е сред найновите игри. По качество на изображението засега могат да му съперничат само симулаторите Flacon 4.0 и F-16 - Aggressor. За тях обаче ще ви разкажа следващия път, за да не ви дойдат твърде много авиационни игри накуп.

Та да се върнем на WWII Fighters. Както веднага става ясно от името, това е поредната симулация на изтребители от Втората световна война. Когато преди един брой писах за Microsoft Combat Flight Simulator, почти се бях зарекъл повече да не хващам щурвала на ретросамолет. Взе да ми втръсва да правя лупинги като луд и да се опитвам да застана зад опашката на врага, за да го разпердушиня с картечница. Къде-къде по-приятно е да се използват самонасочващи се ракети от типа "стреляй и забрави". Пък и Microsoft Combat Flight Simulator не беше особено успешна импровизация на тема "въздушни битки", която да мотивира геймъра за нови подвизи с джойстик в ръка.

графика	96	звук	84	оценка	92

ретро авиационен симулатор

производител

Jane's Combat Simulations
Electronic Arts
www.janes.ea.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6



WWII Fighters обаче веднага ме накара да си избия от главата тези еретични мисли. Първото нещо, което ми скри шапката, бяха триизмерните облаци. Какво ли е това, казах си в първия момент аз. Очаквах да видя из небето разни ръбести многоъгълници в ролята на облаци. Вместо това обаче пред очите ми се появиха истински кълбести облаци, които с нищо не се различават от това, което всеки е виждал в небето. Отдалече те са достатъчно плътни, че да прикрият напълно или частично вражеските самолети и наземни установки. Когато се приближите или преминавате през тях със своя аероплан пък, ще се почувствате така, сякаш сте попаднали в напълно реална мъгла.

Страхотно нарисувани са и отблясъците от експлозиите. Когато хвърлите бомба или изстреляте ракета в някое населено място, спокойно можете да се порадвате на отражението от пламъците по стените на съседните оцелели сгради. Наземните съоръжения и противниковите сухопътни сили също нямат грешка в графично отношение. Направо онемях, когато разстрелях един камион, а от него започнаха да изскачат войници, които или панически бягаха, или стреляха по моя самолет.

Триизмерността се усеща изключително добре и когато взривите някой от противниците си. Облаците черен дим, които започват да излизат от корпуса му, също са сто процента обемни. Лошото е, че след като гръмнете десетина вражески машини, изображението започва да се къдри, дори да имате ускорител с показателите на Voodoo 2! Изглежда Jane's са правили симулатора не за домашно PC, а за някой суперкомпютър на Пентагона. Но не губете кураж, нали новото Voodoo 3 вече се задава на хоризонта...

Моделите на самолетите също са изработени съвършено. Можете да летите на седем вида изтребители от времето на антихитлеристката коалиция. Това са легендарните P-38J Lightning, P-47D Thunderbolt, P51D Mustang, Spitfire Mk IX, Bf 109G-6, FW 190A-8 и Me 262A-1, който, както сигурно знаете, е първият германски реактивен изтребител. Той е разработен и приет на въоръжение във фашисткото "Луфтваффе" през последните месеци на войната. Реактивният Месершмид може да стреля по противниците си с неуправляеми ракети, което е революционно постижение във военното дело през тази епоха. Въпреки своите убийствени за времето си характеристики обаче, самолетът не е могъл да обърне хода на бойните действия.

Действието във WWII Fighters е съсредоточено само върху последните въздушни операции през Втората световна война и по-конкретно върху двубоя за контрола над Ардените.



WWII FIGHTERS





Авиационните сили на германците се опитват да прекъснат снабдителните канали за съюзническите войски в Европа и по този начин да ги принудят да капитулират. Главната цел на хитлеристката армия е да завземе белгийския град Антверпен, който е едно от последните неразрушени пристанища по западното европейско крайбрежие. Без него коалиционните войски просто остават на сухо без логистична поддръжка. За тази цел Луфтваффе трябва да осигури въздушна подкрепа. Англо-американската авиация пък се опитва да неутрализира контраофанзивата на германците.

Горе-долу това е интригата на играта, доколкото я има. По принцип сюжетите винаги са били слабото място на повечето симулатори и WWII Fighters не прави изключение. Както обикновено, Jane's са хвърлили максимално много енергия в обяснения на техническите детайли на своите машини и в исторически ретроспекции. Всъщност играта е направена под формата на военен музей. Симулаторът пресъздава единствено исторически мисии, които наистина са се състояли по време на Втората световна война. Това обаче не означава, че играещият от германска страна трябва непременно да загуби. Той все пак може да обърне хода на историята, макар и с цената на малко повече усилия.

Аеродинамичните характеристики на самолетите също са изпипани до съвършенство. Управлението не е много трудно, но ако си включите всички опции за реализъм, ще забележите, че дори малка волност може да направи самолета ви на парчета. Ако например се опитате да кацнете под остър ъгъл, непременно ще си счупите колесника. В случай че рязко включите задкрилките при пълна тяга можете да повредите управлението. Ако пък префорсирате машината, ще ви изгори двигателят. С неудоволствие ще откриете също, че реактивният фашистки Месершмид, както всеки нов прототип, има лошия навик да дава дефекти и да се поврежда без каквато и да е видима причина. Ще имате сериозни проблеми с управлението на машината и ако случайно ви надупчат. Бордовите системи отказват една по една или всички накуп, челното стъкло става почти непрозрачно от пробойните на вражеските куршуми и в крайна сметка се разбивате. Възможно е също пилотът да бъде направен на решето и да загине на място, а самолетът да остане почти невредим.

Оръжията също са направени много реалистично. Ако играете с германците, с ужас ще откриете неприятния факт, че задните картечници на бомбардировачите Б-17 имат *по-голям обхват* от челните ви оръдия. Това е така, защото вашите изстрели трябва да преодоляват челното въздушно съпротивление, докато противникът няма такъв проблем...

Тук обаче спирам със суперлативите. Каквото и да ви говоря, няма да е достатъчно. WWII Fighters просто трябва да се види.

Дори и да не сте фен на симулаторите, отделете ѝ 10 минути. Може все пак да преоцените тази своя позиция.;-)

Момчил Милев

SOUTH PARK

SOUTH PARK

графика	71	звук	74	оценка	78

Нестандартен 3D-екшън

производител

Iguana Entertainment
www.acclaim-nation.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM, DirectX 6.1

На 1 март Acclaim пусна на пазара дългоочакваната игра Southpark... Southpark?!? Това пък какво е? Защо дългоочаквана игра? Сигурно повечето от вас сега си задават точно такива въпроси. За съжаление България май остана едно от малкото местенца по света, които още не са заразени от манията към телевизионния сериал Southpark. За да добиете представа за популярността на поредицата, е достатъчно да отидете в произволна търсачка в Интернет и да зададете думата Southpark. Резултатът със сигурност ще ви изуми! За тези, които до този момент не са чували нищо на тема Southpark, ще разкажа накратко за какво става дума.

Сериалът е пълна с адски черен хумор анимационна поредица, в която се разказват приключенията на жителите на американското градче Southpark и в частност на приятелите Cartman, Kyle, Stan и Kenny. Четиримата се борят срещу всички злини на света, но усилията им обикновено водят само до поредната мъчителна смърт на Kenny, който загива по най-ужасяващи начини във всеки епизод:-) Компютърната игра е в същия стил. Cartman, Kyle, Stan и Kenny се борят срещу инвазията на извънземни същества в Southpark. Това е реализирано под формата на класически 3D-екшън от типа на Quake II. Само че не съвсем... Още при първото пускане на играта ще видите, че Southpark само на пръв поглед прилича на останалите игри от жанра. Iguana Entertainment са вкарали в играта атмосферата на самия сериал. А това освен черния хумор означава и много странни приумици. Новостите започват при противниците. Още в началото на първото ниво ще забележите, че вашият основен враг са мутирали пуйки! При това те се срещат в най-различни размери и разновидности. По нататък в играта ще видите извънземни с огромни глави, изключително агресивни крави и магарета, гигантски мегапуйки с размерите на небостъргач и още доста други любопитни герои от сериала. Това обаче далеч не е най-забавното

големият хит са оръжията

До този момент не бях виждал нищо подобно. В началото вашият герой (можете да играете с всеки от четиримата, като всички имат различен набор от изключително сладки реплики!) разполага само със снежни топки. При това топките са в две разновидности. Обикновени и кални :-)) По нататък в играта ще намерите уред за отпушване на тоалетни, който става идеално за запушване на устите на противниците. Има и картечница, стреляща





CARTMAN KYLE STAN KENNY









с гъби (не горски, а тези за бърсане на черната дъска в училищата), Terrance & Phillip Fart Doll (прекрасна пародия на Voodoo куклата от Blood), Super Sniper Chicken (базука, която стреля със самонасочващи се пилета), Cow Launcher (тежка артилерия - изстрелва цели телета) и още цял куп други оръжия, които все са издържани в този дух. Това, в комбинация с екзотичните противници, гарантира изключително майтапчийска кампания за солови играчи. В нея ще трябва под мъдрото ръководство на The Chef (това е друг странен герой от сериала) да се справите с извънземните нашественици и да елиминирате всички пуйки и други досадници в Southpark. Кампанията обхваща общо шест огромни нива, разделени на няколко по-малки отсечки. Тук ще се натъкнете и на първия сериозен недостатък на играта. Записването е възможно само в края на всяка отсечка. Възприемам това като крайно досадно, въпреки че степента на трудност не е толкова висока, че да ви докара до отчаяние и да не можете да се доберете до следващата точка за записване. Другият сериозен пропуск е сравнително ограничената интерактивност в играта. Няма възможност да влизате в къщите в градчето Southpark, а самите нива са изградени доста праволинейно. Освен това на края на всяко от големите нива губите всички събрани до този момент оръжия и муниции и трябва отново да се превъоръжавате. Всичко това обаче едва ли ще ви направи чак такова впечатление, защото цялата обстановка в играта е толкова забавна, че от смях няма да ви остане много време да се занимавате с такива подробности. В още по-голяма степен това важи за мрежовата игра.

Southpark има потенциал да стане един от големите хитове за игра в мрежа

Multiplayer-опцията е добре изпипана и предлага всички популярни варианти на deathmatch в локална мрежа. Има и опция за игра в Интернет, но едва ли има нужда да споменавам, че тя не е реалистична за българските условия. Авторите на играта са включили и възможност за отборни състезания, което е още по-забавно от обикновения deathmatch. Специалните multiplayer-карти са направени професионално и гарантират равнопоставеност на всички участници. Естествено ще можете да ползвате всички оръжия от single player кампанията:-) Самите момчета също са нарисувани много симпатично и гарантирам, че deathmatch със Southpark е сред най-забавните неща, които можете да си измислите. Купонът става пълен, когато успеете да постигнете frag с Cow Launcher или Terrance & Phillip Fart Doll! Тук може само да се съжалява, че няма приложен редактор на нива, но в замяна Acclaim обещават редовно да публикуват на страницата си нови multiplayer-карти от самите автори на играта.

И за системните изисквания на Southpark могат да се кажат предимно положителни неща. Играта използва графичната система на Turok 2, но е направена с по-семпла графика. Резултатът е, че върви доста добре и на сравнително слаби машини. За разлика от Turok 2 тук дори не е задължително да имате 3D-ускорител, въпреки че според мен качеството на софтуерния режим е доста съмнително.

Графиката не е крайно впечатляваща, но определено постига целта да грабне вниманието ви. За звука могат да се кажат само суперлативи. Дори без специална 3D-звукова карта ще чуете един от найдобрите и най-вече смешни звукови фонове от доста време насам. Естествено, за да се насладите напълно на стотиците шегички, е добре да сте гледали анимационния оригинал, но и без никакви предварителни познания Southpark ще ви задържи пред монитора за по-дълго време.

Никола Дърпатов



SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



Състезанието със супербайкове е един от най-бързите, динамични и опасни спортове. Не са много хората, които са се впускали в дива надпревара по писти с убийствени завои срещу противници, решени на всичко, за да победят. Ако притежавате новата игра на EA Sports – Superbike World Championship, ще можете поне пред монитора да изпитате част от тръпката на това екстремно удоволствие с невероятни машини, развиващи шеметни скорости.

Състезанията водят началото си от 1970 година, когато в САЩ се провежда първата надпревара. 18 години по-късно се провежда първият сезон от световното първенство и така до днешни дни, когато тези състезания са голям бизнес за едни, мания и начин на живот за други и вълнуващо зрелище за трети.

Това именно е темата на поредната спортна симулация на Electronic Arts. В Superbike World Championship ще можете да яхнете мощните мотори и да опитате опиянението от високите скорости на тези действително невероятни машини. За съжаление всичко това не е направено с типичното за EA Sports качество. Програмистите са допуснали множество компромиси в техническо отношение, което навежда на мисълта, че явно Superbike World Championship е била разработвана преди доста време. Максималната разделителна способност е 800x600, което е направо учудващо с оглед възможностите на съвременните 3D-ускорители. По отношение на графиката прави впечатление фактът, че моторите са моделирани много добре и изглеждат страхотно, но същото трудно може да се каже за background-а. Пистите и околността им са оформени доста семпличко и еднообразно – на мен лично ми омръзна еднаквата зелена тревица, която се среща, независимо в коя част на света се състезавате. Искрено се зарадвах, когато стъпих на писта, заобиколена с пясък, но тя за съжаление си остана самотно изключение:-(. Лошо впечатление правят на места и плоските, напомнящи декори, 2D-текстури, заобикалящи състезателното трасе. За тези, които все още нямат 3D-ускорител, е предложен някакъв софтуерен режим, който ще припомни на забравилите как изглеждаха тези игри преди четири-пет години.

Но нека се върнем на това, което EA Sports изтъкват като основно нововъведение – реалистичността в геймплея. В това отношение не съм срещал друга толкова прецизна игра с мотори. Перфектно моделираните мотоциклети и възможността за изключително точен контрол върху тях са големите предимства на Superbike World Championship. Производителите са предвидили възможността и за различни позиции на камерата, което









графика	звук	оценка
66	61	75

Рали-симулатор

производител

www.easports.com/99/superbike

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM, DirectX 6.1, 4MB 3D Video





променя по невероятен начин усещането от състезанието.

Запаленият по мотоциклетните спортове геймър може да се пробва по 12 реални писти (всички от официалната програма на истинското световно първенство и пресъздадени съвсем автентично!) с дължина между 3,6 и 6,7 километра, с пет истински мотора. Това са: Ducati 916, Honda RC45, Kawasaki ZX7R, Yamaha YZF и Suzuki GSXR, все high-tech зверове с кубатура на двигателя над 750 куб.см. и 6-степенна скоростна кутия, които могат да развиват над 300 км/ч. Именно тук се набива на очи един от най-големите пропуски в играта. Чувството за висока скорост не е добре пресъздадено. Не се надявайте, че ще почуствате сериозна разлика между това да карате със 150 или 300 км/ч - наистина пистата под вас ще се движи доста по-бързо, но не достатъчно, за да усетите екстремните ускорения, които можете да изстискате от тези машини. В такива моменти човек с носталгия си спомня шедьоври като Grand Prix Legends, където геймърът буквално "чувстваше" поведението на машината. Много неприятно впечатление прави и автоматичното намаляване на скоростта преди влизане в завой, както невероятната устойчивост и здравина на мотоциклетите в някои режими на игра, но последното вероятно е направено, за да не се отчаят прекалено бързо новаците. Като стана дума за режими на игра, е редно да спомена и какво всъщност се предлага: както обикновено, има опция Quickrace, чрез която директно се впускате в надпреварата. Освен това е предвиден режим Action и от името му става ясно какво може да правите в него. Това е най-подходящата игра за всички, които не са съвсем вманиачени на тема супербайкове и не са запознати с тънкостите на този спорт. Тук играта прилича доста на Motoracer 2 и бързо ще постигнете добри резултати. Третият режим е наречен Simulation и за разлика от същата опция при Motoracer 2 действително заслужава това име. В него ще можете да се порадвате на доста реалистична симулация, но за всички, които не са познавачи на темата, ще последва само поредица досадни падания и почти задължително последно място в състезанието!

Тъй като у нас това не е особено популярен спорт ще се опитам да разясня някои от основните правила. Световното първенство за супербайкове е шампионат, поредица от състезания, провеждани на писти по цял свят и по правила доста напомня на Формула 1, така че феновете на мотоспорта едва ли бъдат изненадани от кой знае какво. Всеки кръг от шампионата протича по следния начин. Първо се провежда тренировка, за да могат да бъдат подготвени машините за спецификите на трасето и климатичните условия. Следва квалификация, която ще определи от коя позиция ще стартирате. Загряването е последната възможност да завъртите няколко обиколки и да завършите подготовката на мотоциклета за предстоящата битка. После идва часът на истината – самото състезание. На пистата моторите се подреждат на 2 метра разстояние един от друг и на девет метра един зад друг. Светва червено, което е предупредителен сигнал, след това зелено… даваме газ и оттук-нататък само вашите способности и машината ви ще определят какво ще се случи. В зависимост от това на кое място сте финиширали ще получавате съответните точки - за първо място - 25, а за 15-то – 1. Завършилите след 15-та позиция не получават точки. По време на състезанието най-различни сигнали под формата на разноцветни флагове ще изникват пред вас. Черно-белият флаг ще видите малко преди да финиширате. При черно знаме трябва да отбиете в бокса, жълтото означава, че на пистата е станал инцидент, така че трябва да побързате, ако искате да сгазите някой от противниците:-) Ако пред вас се появи син флаг, по-добре се откажете, потренирайте малко и опитайте пак, защото сигналът означава, че изоставате повече от една обиколка, противниците ви настигат и според правилника трябва да им направите място. (Ако сте зъл и отмъстителен, можете да обърнете мотора и да се врежете в идващата към вас колона. Не че ще спечелите нещо, но гледката си заслужава:-)

От особено голямо значение в режим симулация са настройките на мотоциклета. Горещо препоръчвам да не ги пипате, ако не знаете какво означава всяка от тях и в какви граници трябва да бъде. А ако сте специалист, можете да промените конкретни характеристики, свързани с трансмисията, с окачването, гумите и какво ли още не. За всяка писта ще получавате актуална информация относно климатичните условия, температурата на асфалта, но за по-сигурно оставете готовите настройки.

В играта също са включени множество полезни данни за историята на този спорт, техническите показатели на мотоциклетите, особеностите на пистите, както и не особено актуална информация за по-известните състезатели.

Superbike World Championship е игра за както за заклети фенове на мотоциклетния спорт, така и за тези, които просто искат да убият малко време. Сигурен съм, че и едните, и другите ще намерят нещо, от което да останат доволни.

Владислав Маринов

ARMY MAN II



Сигурно още помните излязлата през '98 година симпатична стратегия в реално време – Army Men на 3DO, в която управлявахте пластмасови войници. Година след излизането ѝ на пазара се появи и продължението на сагата за епичните схватки между четирите противоборстващи фракции: Зелените, Бежовите, Сините и Сивите, които все още водят неспирни войни за надмощие.

Първата част на Army Men беше доста добра игра, но не успя да пожъне големи успехи и да стане хит. Когато пуснах Army Men II и избрах учебните мисии (Boot Camp), веднага забелязах, че няма почти никаква промяна спрямо предшественика: същите оръжия, същите движения на добрия стар Sarge (главния герой от първата част), същата графика. Когато започнах кампанията обаче, не можах да повярвам на очите си: множеството промени във всяко едно отношение бяха изключително удачни, а от предишната част беше запазено само най-доброто.

При интерфейса е постигнат голям напредък. В Army Men II е въведено използването на мишката, което ви улеснява при едновременно стреляне и тичане, а това ще ви се налага непрекъснато. Разбира се, с мишката не можете да изпълнявате всички команди, така че, както и в първата част, трябва да свикнете с клавишите за клякане, залягане и странично кълбо. В дясната част на екрана се намира менюто с командите, които Sarge може да дава на войниците си (да го следват или да спрат), както и инвентарът му (увеличен в сравнение с Army Men). Сега зеленият сержант може да носи до 5 оръжия или предмета освен автомата, което значително увеличава възможностите за действие. В средата на менюто се намира портретчето на Sarge, под което освен важна информация за оставащите му жизнени точки (HP) можете да намерите напълно ненужни данни - височината на пластмасовата фигурка (4,6 см) и мизерното ѝ тегло от 2.4 гр :-) Ако менюто ви притеснява, можете да го скриете с едно натискане на мишката. За разлика от първата част, в Army Men II слотовете с оръжията поддържат определен максимален брой муниции.

Играта започва с пътешествието на Sarge и няколко от най-верните му войници, които са проследили бежовата армия от техния измислен свят до реалния свят на хората, в който преминават през междупространствени портали. Отново можете да управлявате само ветерана Sarge, а в някои мисии получавате подкрепление от няколко войничета, които можете да управлявате индивидуално и да им задавате прости команди (атакувай, защитавай, спри, следвай сержанта). В Army Men II сте мотивирани да пазите подчинените си войници живи, защото с течение на времето те натрупват опит и стават много по-ефективни в боя. Нововъведение спрямо първата част е смислено, тъй като там нямахме никакъв стимул да съхраните някого освен Sarge за следващата задача (освен ако не се налагаше).

Първата мисия отвежда Sarge на една кухненска маса, където той трябва да мине през много опасности (нагрети до червено котлони на печката, които заплашват пластмасовия войник с позорно разтапяне и бродещи хлебарки), а крайната му цел е да избяга от настъпващата армия на Бежовите, да намери портала и да се спаси от недружелюбния чужд свят. Оттук нататък се редуват мисии в света на пластмасови войници с такива в нашия свят, което е най-големият чар на Army Men II. Докато играех първата част много рядко имах усещането, че играя с пластмасово войниче и битките не се водят между истински армии. Единственото, което можеше да разубеди страничен наблюдател, че Army Men не е стратегия със сюжет Втората световна война, бяха натрошените или разтопили се пластмасови войничета, които оставаха по бойното поле след поредната битка. Във втората част авторите на играта са включили множество подигравки с класическите военни филми и с някои касови хитове от последните години ("Обичайните заподозрени"). Странно, но с новия си интерфейс втората част на Army Men изключително много напомня на две мои любими игри от миналото – поредицата Cannon Fodder и Guerilla War (един от най-популярните игрални автомати преди около 10 години), защото и в тях имаше войници, сражаващи се срещу пълчища вражески войски, множество оръжия и специфичен хумор.

Едно от нещата, които ме зарадваха най-много в мисиите, е увеличеното взаимодействие с околната среда: оставени по масите запалки избухват при стрелба и експлозията наподобява ядрен взрив, Sarge (за радост на всички вандали) може да руши почти всичко, което се намира на пътя му и няма да пропусне да подпали цели тропически гори. Самите нива от кампанията (общо 12) са шедьовър на дизайнерското изкуство. Пъстрата графика, оригиналните хрумвания и множеството детайли няма начин да ви разочароват. Мисиите, които изпълнявате, са изключително разнообразни и до края на играта няма да

графика	звук	оценка
79	82	84

стратегия в реално време

производител

3DO
www.3do.com/games/armymenii/

изисквания

Pentium 90, 16 MB RAM,
150 MB HDD, 4xCD-ROM

скучаете. Налага ви се да поправяте развалени радиопредавателни инсталации, да пазите стратегически важни мостове от атаките на вражеските саботьори, да защитавате влакова композиция, да спасявате шпиони и други ваши хора от лапите на противника, да очиствате предатели и учени на опонента, занимаващи се със секретни проекти. В седма мисия например (най-забавната) трябва да озаптите умопомрачения Сив доктор, който се е укрепил на един остров и е създал там машина, произвеждаща зомбита от разтопена пластмаса. През цялата мисия се сражавате с озверелите тълпи от живи мъртвци, изникващи изневиделица сякаш от нищото. В други задачи си имате работа с непрестанно извиращи войници-камикадзета, прикрепили към себе си експлозив M80 и опитващи се с фанатични крясъци да се самовзривят в центъра на вашата малка армия. За допълнителен колорит в нивата служат разни предмети, които имат отношение към настоящата задача: в една от късните мисии Sarge намира мистериозен артефакт (черната билярдна топка 8), който трябва да брани с цената на живота си, а в друга ще се натъкнете на миниатюрен модел на "Титаник" - вътре има портал и минавайки през него, Sarge изписква с инфантилно гласче: "I'm the King of the world":-)

Мисиите са разделени на две до три подзадачи, при изпълнението на всяка от тях играта се записва автоматично (разбира се, можете да записвате и сами).

Стилно направени карти на всяка местност (извикват се с F1) указват настоящата ви задача като целите са обозначени графично, а в десния ъгъл можете да прочетете и някои съвети, които ще са ви от полза при изпълнението на мисията.

При оръжията и предметите също има известни нововъведения. Освен познатите от Army Men - автомат, базука, гранатомет, огнехвъргачка и мини, тук можете да използвате снайпер, експлозиви, динамит и лупа (играеща ролята на въздушна атака), с която да пържите нещастните хлебарки:-) В Army Men II можете да ъпгрейднете автомата си до 3 степени, а в някои мисии ще намирате камуфлаж или бронежилетки. Някои предмети в играта внасят елементи на приключенска игра, което е още е един плюс за тази стратегия - трябва да намирате инструменти, с които да оправите радар или да използвате експлозиви за разрушаването на Flak установки земя-въздух.



В Army Men II отново можете да управлявате различни превозни средства - танкове, джипове и боен катер с прикрепена на палубата му картечница M60. В някои нива можете да извикате подкрепление от десантчици, както и да поискате помощ от самолет-разузнавач, който за няколко секунди ще ви покаже разположението на вражеските войници – много полезно, когато те са ви подготвили засада. Изключително интересно нововъведение е, че можете да отнесете във всяка следваща мисия събраните от вас предмети, което ви спестява досадното запасяване всеки път с нови оръжия и аптечки с първа помощ. Ако повече нямате нужда от нещо в инвентара или ви трябва друго, можете да оставите предмета на земята и да запълните празното пространство с каквото пожелаете.

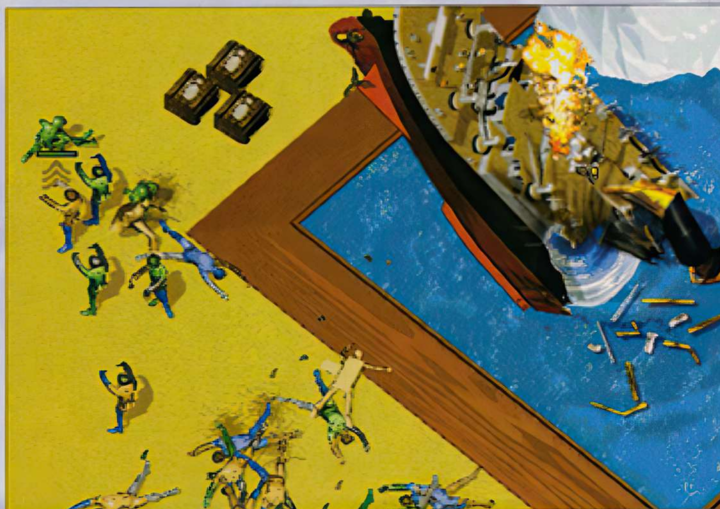
Един от главните недостатъци на играта, който беше характерен и за първата част, е малката продължителност. Минах 12-те мисии от кампанията за ден и половина и със сигурност нямаше да откажа поне още 8. Не съм сигурен дали това е предимство или недостатък, защото не всеки има възможността да загуби цели седмици, за да превърти една-единствена игра. Макар AI-то като цяло да е доста добро, не мога да не отбележа, че по отношение на pathfinding-а можеше да се направи много повече – всички превозни средства в играта са почти неуправляеми с мишката и за да не заседнат на първия възможен ъгъл, ще трябва да използвате стрелките.

Има три мултиплейър-варианта– Capture the Flag, Deathmatch, и King of the Hill, както и няколко карти, които ще се погрижат да не захвърлите играта в някой прашен ъгъл веднага след като минете кампанията.

Интуитивният интерфейс, превъзходният хумор и интересните мисии правят от Army Men II продължение, което превъзхожда оригиналната игра във всяко едно отношение.

Никола Икономов





Превърнете вашето PC в Nintendo64 или Playstation!

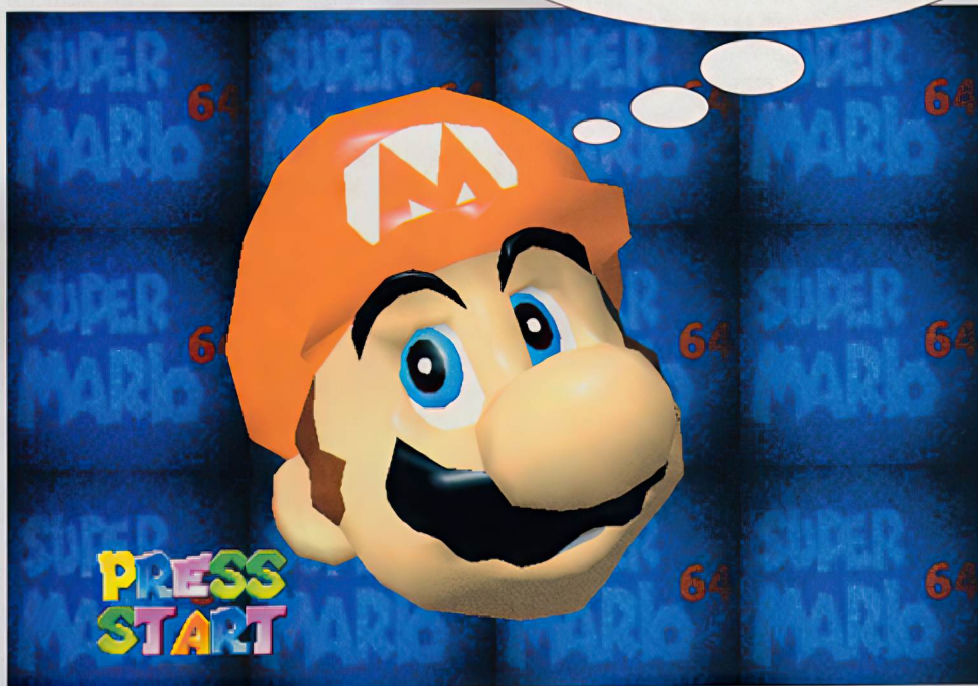
На 29 януари в Интернет гръмна истинска бомба. На този ден двамата гениални програмисти Reality Man и Epsilon публикуваха своя невероятен емулатор UltraHLE, който прави нещо, считано до този момент за технически невъзможно -

превръща всяко PC в напълно работещо Nintendo64!

Изненадата от появата на UltraHLE беше пълна, още повече, че двамата автори не бяха пуснали никаква предварителна информация за своята програма. Последиците от публикуването също надхвърлиха всичко, виждано до този момент, в областта на емулаторите. Само за 1 ден над 70 000 души изтеглиха UltraHLE от официалната страница на Reality Man и Epsilon, а още стотици хиляди се сдобиха с него чрез по-популярните страници на тема емулация в Интернет. Невероятният интерес към UltraHLE и съвършенството на програмата предизвикаха и официална реакция на Nintendo. Първоначално японският гигант обяви, че емулирането по принцип е незаконно и нарушава авторските права на Nintendo. Дори се появиха съобщения за евентуален съдебен процес срещу Reality Man и Epsilon. Бурното недоволство на собствениците на Nintendo се дължеше преди всичко на факта, че след излизането на UltraHLE всички притежатели на PC-та могат да играят игрите, предвидени само за актуалната конзола на компанията. Освен това по чисто технически причини (в PC-то няма как да напъхате касетка за Nintendo64!) е ясно, че повечето хора ще използват пиратски копия на игрите. Появата на UltraHLE обаче изпълни и една друга непредвидена задача. Тя популяризира емулацията като технология и привлече към емулаторите вниманието на широк кръг хора, които преди това не бяха чували нищо за тях.

Какво е това емулатор?

Казано най-накратко, емулаторът е програма, която кара вашия компютър да се мисли за нещо съвсем друго и което е доста по-интересно – да се държи като съвсем друга машина. В зависимост от емулатора е възможно PC-то да се прави на друг вид компютър (примерно Macintosh, Commodore64, Правец 82 или Amiga), конзола (Playstation, SNES, SEGA Megadrive или Gameboy) или пък аркаден игрален автомат. Любопитното в случая е, че самият софтуер за съответните машини е твърдо убеден, че насреща си има оригинален хардуер:-) Тук естествено възниква и въпросът за самия софтуер и неговото трансфериране върху твърдия диск на вашето PC. Компютрите нямат слотове за касетки на най-различните конзоли, старите флопита от ерата на 8-битовите компютри са несъвместими със съвременните стан-



ЕМУЛАТОРИТЕ В ИНТЕРНЕТ

WWW.DAVESCLASSICS.COM

Най-посещаваната страница на тема емулатори. На нея ще намерите всевъзможни емулатори и новини от света на емулацията. За съжаление Дейв беше принуден преди няколко месеца да премахне повечето ROM Images от своята страница.

WWW.SYSTEM16.COM

Официалната страница на System16. Освен информация за този емулатор има оригинална музика от автоматите на SEGA в General MIDI формат и още доста други неща.

WWW.EMUVIEWS.COM

Тук освен емулатори, новини и клюки ще откриете работещи links към FTP сървъри с игрите за повечето от по-популярните емулатори!

WWW.CLASSICGAMING.COM

Страхотен сайт. На него има почти всичко, което е свързано с емулация!

IRC

Включете се в Efnet. Там освен канал *#pcmania* можете да намерите и доста канали на тема емулация. Интересни места са *#ultrahle*, *#mame*, *#retrogamers* и *#emuroms*.

дарти, а пък за аркадните автомати, които са със специфични ROM памети въобще не можем и да мислим. Тук на помощ идва специален хардуер, с който се извлича цялата полезна информация от чиповете и се правят image files на оригиналите – така наречените ROM Images, които са си обикновени файлове за PC. Те естествено вече могат лесно да се копират на всякакви носители. Ако се поразровите из Интернет, ще откриете почти всичко, което може да ви хрумне като игра за най-различни конзоли или автомати на image file. Просто отидете в AltaVista, Hotbot или друга търсачка (без Yahoo!) и потърсете за ROMS!

За кои системи има емулатори?

За всички! През последните три години в Интернет се появиха стотици емулатори, които могат да превърнат модерното PC в горе-долу всяка друга система, която може да ви хрумне – започвайки от античните игрални автомати от калибъра на Space Invaders и Pacman, класически конзоли от 8-битовата ера като Atari VCS2600, минава през 16-битовите мултимедийни компютри Amiga и Atari ST и стига до последния вик на конзолната мода Nintendo 64 и мултипроцесорните аркадни автомати Streetfighter, Mortal Kombat и SmashTV. През последните месеци се появиха куп емулатори, които само преди година се считаха за невъзможни и само затвърдиха тезата, че на практика няма хардуер, който да не може да бъде пресъздаден от мощен Pentium II. В списъка на емулираните машини попаднаха Sony Playstation, Nintendo64, аркадните автомати на Midway и Capcom. В момента тече интензивна работа върху емулатор на Sega Saturn и 32-битовите аркадни автомати от последните години. Основният акцент обаче продължава да е насочен към по-старите системи. Това се дължи преди всичко на самата философия на повечето автори на емулатори. Те разглеждат себе си като археолози, които се опитват да запазят за поколенията работеща история на видеоигрите, защото дори днес вече е изключително трудно да се намерят примерно функциониращи аркадни автомати от началото на 80-те години или конзоли Colecovision и Atari 2600. Само след 5-6 години работещите екземпляри ще са изчезнали напълно и на практика единственият начин следващите поколения да видят на живо прародителите на любимите си игри ще останат емулаторите.

След всичко казано дотук остана само да ви представя по-известните емулатори, които можете да намерите и в директорията emulators на диска към настоящия брой на списанието. Те без изключение са Freeware, защото почти всички автори на такива програми непрекъснато подчертават, че вършат тази сложна и трудоемка задача само от любов към старите игри и за изпробване на възможностите на модерните компютри. Към всеки от емулаторите ще намерите и подробно описание с инструкции за използване.

Тук задължително трябва да отбележа, че за да ползвате емулаторите на стари компютри (Apple II, Amiga, C64) в повечето случаи ще трябва да знаете да работите и с оригиналните машини! Тези програми съвсем буквално превръщат PC-то в съответния компютър и за да пуснете игра за Apple примерно, трябва първо да я заредите с командата

```
] LOAD ZORK, 8, 1
```

и да я пуснете с

```
] RUN
```

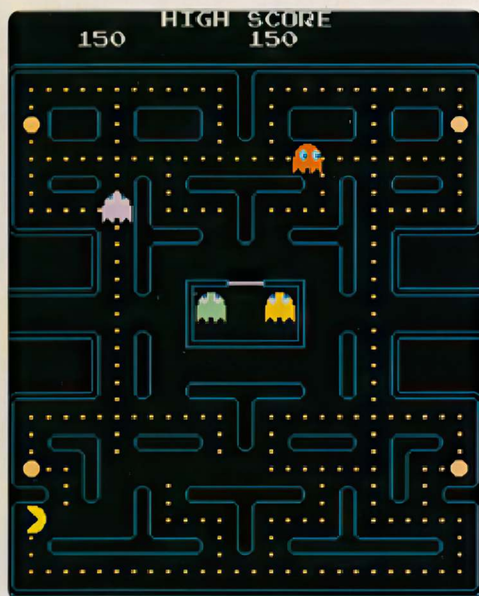
За съжаление поради авторските права (само собствениците на оригинални касетки или автомати имат право да притежават и image file!) можем да публикуваме на CD-to към списанието само игри, които вече са обявени за Freeware.



UltraHLE
Ultra High Level Emulator

без никакво съмнение е хитът на 1999 г. Тази малка програмка (342 kb) пресъздава почти перфектно Nintendo64. Това е особено впечатляващо като се има предвид, че до появата на UltraHLE всички представители на Nintendo of America самодоволно тръбяха наляво и надясно, че "нашата конзола не може да бъде емулирана, защото е доста по-добра от всяко PC". При това емулаторът работи без проблеми на 800x600 (оригиналната конзола поддържа само 320x240!) и игрите изглеждат доста по-добре отколко-





то на истинско N64. Системните изисквания на UltraHLE също са учудващо ниски. Всеки геймър с PII 300, 64 MB RAM и Voodoo 2 (Voodoo 1 работи, но е твърде бавно) може да играе Zelda: Ocarina of Time, Mario64, Goldeneye 007 и повечето от останалите суперхитове за Nintendo64. Това с Voodoo-то бързо предизвика гнева на собствениците на други 3D-ускорители и за броени дни в Интернет се появиха няколко работещи емулатори на Voodoo :-) Тях също ще намерите на диска. За съжаление ще ви трябва видеокарта, която е по-бърза от Voodoo 2, а такива в момента са само Riva TNT и ATI Rage128. С други ускорители обаче поне ще можете да видите как изглежда UltraHLE и какво пропускаме, но едва ли ще постигнете достатъчна скорост, за да можете реално да играете.

M.A.M.E. Multi Arcade Machine Emulator

M.A.M.E. е най-забележителният от всички съществуващи емулатори и не случайно се радва на огромна популярност. Проектът M.A.M.E. стартира в началото на 1997 г., когато италианецът Nicola Salmoria реши да напише емулатор на игралния автомат Pacman. Той бързо установи, че още доста автомати използват подобен хардуер и започна постепенно да включва поддръжка на други игри. Освен това Salmoria публикува пълния source code на своята програма и призова всички желаещи да се включат в нейното усъвършенстване. Резултатът е, че днес екипът на M.A.M.E. наброява над 100 души, а емулаторът поддържа близо 1500 игрални автомата като повечето от тях са емулирани на 100%! Появиха се и версии на M.A.M.E. за Windows, Mac, UNIX, Linux, Amiga и дори за Nintendo64.

MAME64 (това е вариантът за N64) работи добре под UltraHLE. Ако пък и решите вместо Voodoo 2 използвате Riva TNT (с емулатор на Voodoo), ще се получи пълна лудница. На практика ще играете игрите през общо 3 различни емулатора :-). Това е несериозно и едва ли някой ще го направи (освен от чисто любопитство), но самият факт, че е възможно, вече говори достатъчно за качествата на всеки един от емулаторите! В списъка на игрите, включени в M.A.M.E., преобладават класиките от типа на Space Invaders, Pacman, Gyruss, Time Pilot, Pitfall II, Elevator Action (към този драйвер и аз имам своя скромен принос :-)), Tokio – Scramble Formation и Wonderboy, но има и съвсем нови заглавия като SmashTV и Mortal Kombat 1 & 2. Самата структура на M.A.M.E. е изключително гъвкава и позволява лесното включване на нови автомати. Програмата е изградена на принципа на операционна система и съдържа емулатори на най-различни процесори и други чипове.

По този начин програмистите единствено трябва да напишат драйвер, в кой-













то се описва кои точно компоненти се използват от съответния автомат. В последните версии дори беше включена поддръжка на популярната преди няколко години конзола NeoGeo, чийто хардуер се използва и от няколко аркадни автомата.

CALLUS THE CPS1 EMULATOR

Когато преди година Sardu от Bloodlust Software публикува първата версия на Callus, много хора изживяха шок като при появата на UltraHLE. Програмата емулира повечето игрални автомати на Capcom от началото на 90-те години до наши дни. Сред по-известните игри са Streetfighter, 1941, Ghousts and Ghouls и UN Squadron. Невероятното при този емулатор са най-вече ниските системни изисквания. Дори на P166 всички игри могат да се пуснат на пълна скорост със стереозвук (при M.A.M.E. за същите игри ще ви трябва Pentium II 300!). Това е впечатляващо, като се има предвид, че на практика всички автомати на Capcom от този период са доста сложни мултипроцесорни системи. Причината за изумителната скорост на Callus се крие найвече във факта, че Sardu пише своите програми изцяло на асемблер. Това се отнася в пълна степен и за другите му емулатори – Nesticle (Nintendo Entertaiment System) и Genecyst (SEGA Megadrive), които също се радват на огромна популярност. През последните седмици се появиха слухове, че Bloodlust Software се готви за нов голям удар – Callus 2. Тази програма ще емулира най-новите аркадни автомати на Capcom от последните две години и ако действително стане факт, без проблеми ще засенчи UltraHLE като събитие на 1999 г.

SYSTEM 16

Това е още един забележителен емулатор. Разработен е от Thierry Lescot и NAO. System 16 е една от първите програми, които сериозно се опитаха да се заемат с емулирането на сравнително сложни автомати. С него можете да се насладите на най-големите аркадни хитове на SEGA от 80-те и началото на 90-те години. Най-интересните поддържани заглавия са Altered Beast, Space Harrier, Golden Axe, Shadow Dancer, Shinobi и Wrestlewar. И тук подобно на Callus повечето компоненти са написани на Assembler, така че и собствениците на по-слаби машини (Pentium 90 MHz е достатъчен!) ще могат да играят всички игри без никакви ограничения. В най-новата версия почти всички заглавия са пресъздадени перфектно, а авторите дори мислят на по-късен етап да включат и екстри като force feedback поддръжка за Space Harrier.

Никола Дърпатов



SiN WAGES OF

Хитовите игри, както и хитовите филми, винаги си имат и продължение. Неувяхващият триизмерен екшън SiN на фирмата Ritual Entertainment също не прави изключение от този принцип. След няколко месеца кандърми корпорацията Activision, която разпространява играта, реши да пусне на пазара пакет с мисии под името Wages of SiN.

Този път производителите от Ritual Entertainment са заменени с никому неизвестната фирмичка 2015 Inc., чието име, да си призная, срещам за първи път. За щастие програмистите (които и да са) са свършили повече от чудесна работа. Все пак не е чак толкова често срещано явление продължението да превъзхожда оригинала. А в случая наистина е така. Просто колегите им от Ritual Entertainment могат да се оттеглят в ъгъла и да се срамуват на воля.

Експертът по чупене на мутантски кратуни

полковник Джон Блейд за втори път е принуден да застане лице в лице с пороците на своето време. Действието пак се развива в близкото бъдеще, някъде около 2037 година. Блейд все още е собственик на корпорацията Хардкорпс, най-авторитетната охранителна фирма в измисления град Фрийпорт. В първата част на играта мускулестият герой трябваше да се изправи срещу надарената с гигантска гръдна обиколка Елексис Синклер, която се опита да превърне всички хора в мутанти чрез създадения от нея синтетичен наркотик U4. Благодарение на стоманените си бицепси и бързи рефлекси Блейд успя да направи на пух и прах нейните коварни планове. Въоръжен до зъби с най-различни страховити оръжия, той разпердушини надрусаните горили на Синклер и предотврати изливането на тонове U4 във водохранилищата на Фрийпорт. В крайна сметка обаче нашият екшън-герой малко се издъни на финала и не съумя да залови своята сладострастна противничка. Елексис Синклер успя да се телепортира секунди преди Блейд да я арестува или да я застреля... Все пак не тъжете, нали трябва да има и продължение на играта ;-)

Ако обаче сте фен на силиконовата Синклер, която без проблеми би могла да замени Ева Херцигова като като рекламен бюст на сутиените "Уондърбра", ще се наложи да почакате до създаването на SiN 2. А колкото и тъжно да е това, тя още е само блед мираж на хоризонта. Засега трябва да се задоволите само с допълнителния пакет Wages of SiN, където противниците ви са основно от мъжки или неизяснен пол. Това обаче не бива да ви притеснява, защото продължението има напълно нов и оригинален сюжет,

който ми допадна повече и от първоначалния.

Ако все пак сте твърде страстен почитател на нежното присъствие в игрите – не губете кураж. Във Wages of SiN има достатъчно същества от женски пол, които изпълняват епизодични роли. По подобие на Duke Nukem можете да се порадвате на оскъдно облечени танцьорки или дори да нахлуете в женската баня, където дългобедрести мадами се опитват да вземат на спокойствие по един душ. В крайна сметка обаче воайорите ще останат разочаровани, защото на практика не се вижда почти нищо;-) Но май се отклоних от същността на играта...

Да се върнем на сюжета:

Главният душманин

се казва Джани Манеро и както се разбира от италианското му име, е мафиотски бос. След изчезването на Елексис Синклер той автоматично заема мястото ѝ на чело на списъка за най-опасните личности във Фрийпорт. Както и в началото на оригиналния SiN, Джон Блейд не подозира

SIN

нищо. Той просто се опитва да разследва причините за загадъчно клане, което се развихря на строителна площадка някъде из Фрийпорт. Следите за пореден път отвеждат нашия герой в канализацията на града, където той с ужас се натъква на нова армия мутанти. Там полковникът открива неопровержими доказателства, че някой е решил да продължи започнатото от Елексис Синклер. Най-притеснителното нещо в случая е, че изглежда и фаталната брюнетка играе някаква роля в новата конспирация. В крайна сметка все пак се оказва, че ролята на гадняр номер едно се пада на мафиота Манеро. Също като своята предшественичка той се опитва да създаде армия от мутанти и да изравни със земята Фрийпорт. В края на играта обаче ще бъдете принудени да разберете, че чудовищата на Синклер приличат на група пигмеи в сравнение с генетичните изроди на макаронаджийския ѝ колега. Мутантите на Манеро са големи колкото къща на три ката и раздават тупаници със силата на стенобойно гюле. Нека обаче не ви разваллям удоволствието да се запознаете с тях лично.

А сега няколко думи за

нововъведенията в играта





Първото и най-приятно нещо е, че програмистите са изчистили досадния бъг, заради който всяко ниво трябваше да се зарежда по 5-10 минути. Според хората от 2015 Inc. са коригирани и грешките в изкуствения интелект на враговете ви, които понякога ги превръщаха в безпомощни мишени.

Ще се сблъскате с 12 вида нови противници – хуманоиди и мутанти. Бодигардовете на Манеро са направени много автентично. С техните квадратни челюсти и ниски чела те почти буквално повтарят до болка познатите ни "мутри" и са живо доказателство колко трудно е да напъхаш горила в костюм. Мутантите от Wages of SiN също бележат сериозна еволюция. Някои от тях вече дори могат да използват огнестрелни оръжия и то не по-зле от човекоподобните ви противници. Ще трябва да се борите с пълчища хищни паяци, които са изключително трудни за уцелване, със зъбати мутанти, чиито челюсти превишават по размер захапката на президента Петър Стоянов или с плиткоумни охранители, чиято единствена цел е да ви направят на решето.

Интересно нововъведение в играта е възможността Блейд да се катери по въжета и да се прави на Тарзан. Благодарение на тях играчът може да прескача гигантски пропасти, ако е пъргав като маймуна, или да си счупи врата, в случай че е непоправим левак.

Новият арсенал на Wages of SiN ще вдъхнови всеки пристрастен фен на триизмерните екшъни. Още на първото ниво вашият герой подобно на героите от Blood 2 и Shogo може да запаше в кобурите си два едрокалибрени магнума, които дават не лоша скорострелност. В хода на действието Блейд може да се въоръжи и с огнемет и да пърли противниците си на къса дистанция. По-нататък той ще открие и футуристичен "арбалет", който много прилича на пушката на Чубака от "Междузвездни войни". Страховитото пушкало стреля по параболична траектория, но тежко на гадините, които се окажат в близост до попадението. Любимото ми оръжие обаче е "реактивна" раница, която изстрелва по врага облак от самонасочващи се заряди. Най-тежката артилерия във Wages of

SiN е атомната пушка. Тя стреля адски бавно и трябва да се презарежда постоянно, но ще накара душманите да се чувстват така, сякаш върху главите им се е стоварил чернобилски ядрен реактор.

Сериозни нововъведения има и в мултиплейъра на играта. Героите, които можете да си изберете, вече са четирима – Джон Блейд, Елексис Синклер, компютърджията Джей Си и мафиотския бос Джани Манеро. Най-оригиналното хрумване обаче е

двубоят с летящи мотори

До известна степен те приличат на хвъркатите машини от "Завръщането на Джедаите", стрелят с ракети и се движат по доста забавен начин, който няма нищо общо с придвижването на пешеходните бойци. Wages of SiN предлага две модификации на летящите мотори. В първата от тях те наподобяват воден джет, а във втората – крилата ракета "Томахоук". Не пропускайте да видите как Елексис Синклер възсяда тази ракета, шоуто си струва...;-)

По отношение на дизайна Wages of SiN е с едни гърди пред първоизточника. Нивата са направени още по-добре, отколкото в оригинала. Най-готиното от тях може би е казиното на мафиотския бос Манеро. Да си призная не съм стъпвал в истинско казино, но ако съдя по филмите, то трябва да изглежда точно така. Навсякъде е пълно с лукави крупиета, търсачи на щастие, сластни представителки на нежния пол, "еднорьки бандити", маси за "блек джек", рулетки и, разбира се, впечатляващ брой бодигардове. Най-любопитното е, че можете да се придвижвате насам-натам, без да ви закача охраната. Горилите започват да стрелят по вас, само ако извадите оръжие или ако започнете да раздавате крошета. И тук няма да минете без екшън, просто трябва да действате малко по-незабелязано и безшумно. Много красиво е нарисуван и градският музей на Фрийпорт, който също става арена на сблъсък между Блейд и неговите опоненти. Единственото условие тук е да не чупите произведенията на изкуството. Едно от малкото неща, които не ми допаднаха в допълнителните мисии на SiN, е, че има доста мотаене из мрачни лабиринти, където вероятността да се ориентирате е повече от малка. В предпоследното ниво дори бях принуден да си включа чийта за минаване през стени, защото трябваше да премина през плетеница от неосветени канализационни тръби за по-малко от две минути. Но стига толкова откровения. Все пак не бива точно аз да ви давам пример как се играе с чийтове ;-)

Момчил Милев











Омръзна ми от боклучави walktrough-ма от разни "специалисти", които се занимават главно с това да ви обяснят как можете да превъртите играта за 45 минути! Това действително е възможно, тъй като сюжетът е нелинеен – ако си намерите някаква програма-trainer и си ъпгрейднете персонажа (например armor 999, hit points 99999 и т.н), сигурно няма да имате никакви проблеми... След това остава само да се хвалите на приятелите си: "Какво бе, Fallout 2 ли? Аз тази игрица я превъртях за 32 минути! Хе-хе, какво разбирате вие!". Ако обаче целта ви не е да се фукате, а да се забавлявате, вероятно ще намерите нещо полезно и в следващите редове!

Нека предварително да направим обаче няколко уточнения:

1. Играта е много сложна и комплексна – няма да имате теоретична възможност да решите всички възможни quests. Не само това – няма дори да получите голяма част от възможните задачки. Получаването на много от тях зависи от пола на персонажа, от репутацията му в отделен град или като цяло, от наличните perks, skills и първични параметри; някои от задачите имат дори случаен характер, други пък могат да се появят или обратно – да не ги получите в зависимост от това, какво сте направили и дали сте приели и/или изпълнили определени задачи до момента. Това многообразие обаче ви дава възможност за неколкократно преиграване – и по всяка вероятност винаги ще откривате по нещо ново. Разбира се, голямата част от наличните куестове не ви е реално необходима – ако излезете в пустинята и стъпате 2-3 банди ще получите вероятно повече experience points (XP) и пари – но пък именно откриването и решаването на загадките е едно от най-големите удоволствия в играта. В самото walkthrough няма да намерите абсолютно точно описание на всеки quest и на начините на решаването му – първо, едва ли има някой (извън производителите), който действително да е успял да открие абсолютно всичко, и второ – все пак целта на статията е да ви помогне, а не да ви лиши от стимули да играете и да преигравате отново и отново. И тъй като стана въпрос за преиграване – ето и ви и няколко възможни различни варианта: на първо място с персонаж от другия пол. Загадките при жена-главен герой са почти същите (може би само 2-3 куеста са различни), но начините за решаване често пъти могат да бъдат по-разнообразни (а и стоките в многобройните магазини могат да бъдат доста по-евтини); друг, особено труден вариант е персонаж с минимална интелигентност (единица); можете да изпробвате и какво ще се получи с отрицателен герой, с търговец на роби или с герой, специалист по ръкопашния бой и т.н. – вариантите наистина са много!

2. В играта на много места ще срещнете епизоди и quests, които не са съвсем подходящи за деца. От стартовото меню можете да изберете нецензурните думи да се заместват с набор от други знаци (@*%#$) – но се опасявам, че този подход не е особено удачен, когато се отнася за walkthrough; ето защо, ако подобни изрази и действия ви притесняват и възмущават, трябва просто да пропускате съответните редове.

3. В играта много често ще се говори за използване на наркотици; не само това – използването на наркотици доста ще ви улеснява и подпомага! Имайте предвид обаче, че в случая под наркотици обикновено се има предвид вещества, специално създадени за армията по време на бойните действия, т.е. това не са истински наркотици, а стимулатори. Освен това имайте предвид, че това е все пак това е игра – ако нещо не тръгне както трябва, просто можете да се върнете към някой по-стар savegame; в реалния живот това за съжаление е невъзможно! На всяка цена обаче запомнете – както аз лично, така и екипът на сп. PC MANIA в НИКАКЪВ СЛУЧАЙ НЕ ОДОБРЯВАМЕ И НЕ ПРЕПОРЪЧВАМЕ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА НАРКОТИЦИ в реалния живот!!!

4. Изобщо не започвайте играта, без да сте инсталирали и последния patch за нея (от www.interplay.com или от дисковете на PC Mania); първоначалната версия създава доста проблеми на някои конфигурации PC-та, а създадените savegames от оригиналната игра НЕ СА СЪВМЕСТИМИ с последващите версии.

И така, сега вече може да пристъпим към първата част от същинското walkthrough – създаването на персонаж. Естествено, всеки истински RPG играч с възмущение ще отхвърли предварително създадените герои, така че отваряме екрана за създаване на герои и започваме:

CHARACTER CREATION & PERK LIST

Първични параметри: min 1, max 10:

STRENGTH: от този параметър зависят: началните hit points, hand-to-hand и melee damage; общото тегло на предметите, които можете да носите и екипирате и разстоянието, на което можете да мятате гранати. Освен това повечето оръжия също имат някакво изискване за минимална сила (важно е да се знае, че ако силата ви е недостатъчна според изискванията за дадено оръжие, вие пак можете да го екипирате и използвате, но с понижено умение). Изпълнението или дори получаването на някои quests също изискват някаква минимална сила – напр. за да отворите заклинена врата или за да станете порнозвезда!).

По време на играта можете да повишите този параметър с цели ШЕСТ, от които 4 – за сметка на използването на power armor, 1 – чрез специален perk и 1 – чрез апаратурата на Brotherhood of the Steel (за целта обаче трябва да сте намерили специален memory modul; общо в играта могат да се намерят само четири подобни модула). Отделно при нужда може да повишавате за кратко време силата си и чрез използване на наркотици.

PERCEPTION: най-важният параметър за всички, които използват какво да е огнестрелно оръжие!!! Допълнително висок показател perception е много важен за бързината ви в битка – т.е. кой преди кого ще получи правото да действа; откриването на клопки и на някои quest също ще зависи от тази характеристика. В играта освен с наркотици ще можете да подобрите показателя си за постоянно с 2 единици – една от perk и една от memory modul.

ENDURANCE: от него зависят първоначалните hit points и допълнителните hit points/per level, както и устойчивостта на отрова и радиация и healing rate (колко hit points ще излекувате за едно денонощие почивка). Особено важно – от този показател зависи и общата toughness на персонажа ви по време на битка, което прави използването на наркотици особено важно. За постоянно ще можете да повишите нивото си само с една единица чрез perk.

CHARISMA: от високата или нис-

ката charisma зависи реакцията на NPC-тата спрямо вас – т.е. получаването и решаването на някои quests и цените в магазините;

най-важното обаче е

броят на NPC-тата, които ще се съгласят да се присъединят към вас

той е 1/2 от показателя charisma, със закръгление надолу – т.е. при charisma 2 и 3 ще може да вземете само едно NPC, при 4 и 5 – двама и т.н. Можете да увеличите за постоянно показателя с 2 единици – от perk и от memory modul. Но имайте предвид, че можете да си направите специални операции, които да подобрят бойните качества на персонажа ви – само че срещу загуба на единица charisma за всяка операция (до 2 операции).

INTELLIGENCE: от този показател пряко зависят количеството skill points, които ще получавате за качено ниво; не по-малко важно е обаче, че високата интелигентност ви дава допълнителни, много "по-интелигентни" опции при разговорите и за решаването на задачите (чудно, нали?). Персонаж с минимална интелигентност е като че ли най-трудният вариант за превъртане на играта!!! Разбира се, високата интелигентност се отразява пряко и на стартовите нива на много skills. Възможното повишение е 2 единици – от perk и от memory modul.

AGILITY: единственият показател, който определя наличните action points по време на битка!!! Завишаване на показателя с две точки дава +1 action point. По време на играта ще намерите един memory modul и един път ще можете да използвате perk. От показателя зависят и стартовите нива за някои skills (напр. lockpick), "естественият" armor class и бързодействието (sequence) по време на битка.

LUCK: един от най-подценяваните показатели! Все пак средните стойности (4-6) не са много лоши; по-сериозно се отразяват на играта крайно ниските или крайно високите стойности. Може би най-важното, което зависи от този показател, са вашите "critical failure" и противниковите "critical hits"!!! Направете си показател минимален показател luck и почти всеки противников удар ще бъде critical hit, а поне 1/3 от вашите действия ще водят до critical failure. По време на игра ще може да качите този параметър с ТРИ единици – една от perk и две в NCR.

OPTIONAL TRAITS: допълнителни показатели, които ви дават някои положителни качества и ги компенсират с отрицателни. Можете (ако желаете), да изберете една или две от тези "traits". По мое мнение си струва да ги използвате и двете!

Fast Metabolism – точно както е описан на екрана, според мен има и по-важни traits за използване.

Bruiser: реално дава +2 strength, а отнема 2 action points. Замяната очевидно е крайно неизгодна – отнетите 2 action points са много по-важни (а и за да ги компенсирате, е нужно +4 agility).

Small Frame – нещо, за което си заслужава да се замислите! Получавате +1 agility, а може да носите по-малко. Последното не е голям недостатък – обикновено ще имате NPC-ta, които да използвате като товарни магаренца, а и два вида perks ще компенсират този недостатък!

One Hander – според мен не си струва, освен за експерименти при преиграването на играта.

Finesse – trait, който дава по-добър процент critical hits. На пръв поглед доста добре, но пък по-нататък ще имате perks, които ви дават още по-добри възможности! Въпреки това тази опция може да ви се стори интересна.

Kamikaze – намалява "естествената" ви броня до нула срещу по-голямо бързодействие (sequence). Не е опция, която може да се отхвърли с лека ръка.

Heavy Handed – по-малко critical hits и повече melee damage. Ако по-късно използвате съответния перк, намаляването на процента critical hits ще бъде без значение. Въпреки това според мен има и по-добри възможности.

Fast Shot – една от най-спорните traits! Тя на практика ви дава един изстрел в повече за ход (което е много важно в началото на играта), но ви лишава от възможността за прицелна стрелба – която става много важна във втората половина! Отначало бях "за", но в последствие размислих и сега не бих използвал тази възможност. (Едно пояснение – прицелният изстрел е много полезен, когато имате висок skill за съответното оръжие и напълно безполезен – дори вреден – при нисък skill, т.е. в началото на играта. Въпреки това си струва сериозно да размислите, преди да се лишите от тази възможност – сполучливо прицелен изстрел в очите често убива дори най-силните противници още от първия път!).

Bloody Mess – не вземайте това на сериозно, освен когато преигравате за пореден път играта и искате да се забавлявате!

Jinxed – доста вредна trait – освен ако преигравате играта, нямате NPC-ta с вас и имате показател luck пълна десятка!

Good Natured – точно както са описани на екрана; ако преигравате играта и искате да изпробвате различни способи за решаването на загадките, може да бъде и полезна черта.

Chem reliant/Chem resistant – както са описани; има и по-полезни traits.

Sex Appeal – както е описан; светът на Fallout 2 е мъжки свят – ако играете с персонаж жена (и ако си падате по определени действия), можете да имате сериозна полза от тази trait.

Skilled – повече skill points/per level и по-малко perks. На пръв поглед е добре, поне според мен обаче повече perks е по-добре. Имайте предвид обаче, че за разлика от първата Fallout сега героят ви може да набира неограничено нива – така че на практика можете да наберете всички необходими ви perks, просто като качите няколко нива в повече! От друга страна пък, има и perk, който ви дава повече skill points/per level...

Gifted – според мен една от потенциално най-полезните traits. Срещу загубата на 5 skill points/per level получавате цели СЕДЕМ допълнителни единици, които можете да разпределите между първичните характеристики. Погледнете на нещата по този начин – ако поставите тези допълнителни точки на "интелигентност", ще получавате по 7 skill points/per level в повече – или имате печалба от "чисти" 2 skill points за всяко качено ниво. Разбира се, едва ли ще ги използвате по този начин, но въпреки това смятам, че си струва!

SKILL LIST

Всеки от персонажите има по 18 skills. Стартовите им стойности зависят от главните характеристики и от избраните optional traits. Освен това можете (всъщност трябва) да изберете три от тях като tag skills – те ще нарастват двойно по-бързо при еднакво количество заделени skill points. Различните skills естествено имат различна "тежест" при развитието на играта – без някои няма да стигнете доникъде, част от тях са безполезни, а пък трети имат значение само за някои quests. Освен това някои от уменията могат да се изучават от книги (само до степен 91) и/или чрез решаване на определени задачи или дори чрез намиране на правилните отговори при някои диалози с NPC-тата.

1. Small Guns – това умение

включва използването на всички видове пистолети (вкл. картечни пистолети – SMG) и на повечето пушки, вкл. полуавтоматичните (без лъчевите – под лъчево оръжие се разбира всяко оръжие, използващо като боеприпас energy cells). Към това умение се причислява и най-добрата неавтоматична пушка във Fallout 2- Gauss Rifle! До степен 91 вкл. може да го изучите от книжки.

2. Big Guns – включва използването на огнемети, ракетомети, картечници (minigun) и BOZAR!!! Последното е може би най-доброто автоматично оръжие и има едно огромно предимство – използва лесно намиращи се и много евтини патрони. Огнеметите действат на много ограничено разстояние, докато предимството на ракетометите е, че почти винаги повалят и отблъскват противника (който трябва да използва action points, за да се изправи и приближи).

3. Energy Weapons – всички оръжия, които използват различни energy cells като боеприпаси. За разлика от първата игра, сега модифицираната плазмена пушка далеч не е най-ефикасното оръжие за единична стрелба; по мое мнение не си струва да развивате това умение.

4. Unarmed – ръкопашният бой едва ли е най-доброто решение за многобройните битки във Fallout 2; ще можете да го използвате за решаването на 2-3 quests; можете да качите този показател до 100-110 без да заделяте skill points за него.

5. Melee Weapons – наблягайте на това само ако преигравате наново и искате да изпробвате различни варианти. Имайте предвид обаче, че Power Fist изисква unarmed skill.

6. Throwing – мятане на гранати и камъни – не бих изхабил и пукната skill point за това умение.

7. First Aid – полезно умение, ако го изучите само от книги до степен 91 и добавите две степени perk "healer".

8. Doctor – степен 75 ще ви даде допълнителни възможности; комбинирано с две степени perk "healer" става доста полезно и освен това умението е БЕЗЦЕННО, ако вие или някой от NPC-тата има наранени крайници (или очи).

9. Sneak – изглежда доста интересно – но всъщност е абсолютно безполезно да заделяте skill points за това умение.

10. Lockpick – умение 100 плюс малко техника ще ви даде достъп практически навсякъде.

11. Steal – спокойно може да минете без него; имайте предвид, че колкото и да е голямо умението ви, можете винаги да бъдете хванат. Ако сте привърженик на безконечните цикли save/load, можете и да го използвате.

12. Traps – също не си струва да заделяме skill points. За да имаме някаква практическа полза, ви трябва поне степен 50-60, но клопките, които ви дебнат, обикновено не са смъртоносни дори да ги взривите.

13. Science – безценно умение! Можете да го качите до 91 от книжки. Степен 125 е най-доброто, което някога би ви потрябвало – но като че ли не си заслужава.

14. Repair – също безценно умение и също можете да използвате книжки до степен 91, което е предостатъчно.

15. Speech – умение, което се използва за решаването или дори за получаването на много куестове. Имайте предвид, че gauss rifle има най-доброто умение speech и е адски убедителна! Затова не се увличайте да правите прекалено сладкодумен персонаж, освен ако не преигравате и не търсите алтернативни решения.

16. Barter – умение 50-60 ще ви икономиса доста парици – освен ако не използвате някой сексапилен женски персонаж. Жените винаги са имали на разположение алтернативни валути.

17. Gambling – изобщо не съм заделял skill points за това умение и моят персонаж беше пълен профан – дори не знаеше какво е ротативка. Освен това в някои казина заровете са фалшиви и не можете да спечелите.

18. Outdoorsman – безценно умение! Въпреки това го изучете само от книжки до степен 91 – това е напълно достатъчно, особено като имате и motion sensor.

PERK LIST

С натрупването на XP на всеки 3 (или 4) нива можете да изберете по едно допълнително умение за вашия герой – "perk". Някои от уменията могат да имат по две и дори три степени, а други са само еднократни. При всички положения обаче умелото им подбиране дава огромни преимущества. Не забравяйте обаче, че много от тези perks изискват наличието на допълнителни условия – постигането на определено ниво от героя или изпълнението на някакви специфични изисквания; ако искания от вас perk не се появи в листа за избор, не смятайте, че в играта има bug, а просто огледайте да откриете на кое условие не отговаря персонажа ви.

1. Action Boy (2 нива) +1 action point за ниво, или най-много 2 action point допълнително. Едва ли се нуждае от обяснение!

2. Adrenaline Rush (1) – забравете за този perk.

3. Awareness (1) – получавате подробно описание за всеки срещнат – hit points и оръжие (но само ако е екипирано).

4. Better Crittical (1) +20% damage при critical hit. Струва ми се, че има и по-важни perks.

5. Bonus H2H Attacks (1) – забравете за този perk, освен ако не преигравате и не сте направили персонаж, маниак на ръкопашния бой.

6. Bonus H2H Damage (3) – както по-горе.

7. Bonus Move (2) +2 action points, които обаче могат да се използват само за движение; много интересен perk и адски полезен при ръкопашния бой за тактиката "hit once and run"

8. Bonus Ranged Damage (2) +2 damage при ranged attack – има значително по-полезни perks!

9. Bonus Rate of Fire (1) – безценен perk – всеки изстрел "струва" с една action point по-малко!

10. Cautious Nature (1) – забравете го.

11. Comprehension (1) – допълнителни skill points при четене на книжки. Не лош perk, но обикновено не го използвам.

12. Cult of Personality (1) – не намерих някакво приложение за този perk.

13. Demolition Expert (1) – забравете го.

14. Dodger (2) +5 armor class за ниво – изглежда добре, но аз винаги намирах нещо по-важно вместо него.

15. Earlier Sequence (3) +2 sequence за ниво, или max 6 – не е лошо, ако можете да си позволите и трите нива. Това на практика означава, че вашият герой почти винаги ще има правото на първа дума (в битка, разбира се).

16. Educated (3) +2 skill point/per level за всяко perk ниво. Едва ли обаче ще можете да си позволите и трите нива.

17. Empathy (1) – забавен perk, полезен при разговор... но май е само забавен!

18. Explorer (1) – забравете го.

19. Faster Healing (3) +2 healing rate за perk ниво; изглежда добре, но едва ли ще ви е до него.

20. Fortune Finder (1) – по труповете на враговете ще намирате повече пари. Вероятно ще намерите по-полезни perks.

21. Gambler +40 skill points за умението gambling. Наистина ли искате да губите perk за това?

22. Gain Agility (1) +1 agility

23. Gain Charisma (1) +1 charisma

24. Gain Endurance (1) +1 endurance

25. Gain Intelligence (1) +1 intelli-

gence

26. Gain Luck (1) +1 luck

27. Perception (1) +1 perception

28. Strength (1) +1 strength – тези седем perks едва ли се нуждаят от обяснение

29. Ghost (1) +20 sneak skill на тъмно – забравете го.

30. Harmless (1) +40 skill points за умението steal. Ако наистина залагате на това...

31. Healer (2) – увеличават се резултатите от прилагането на first aid и doctor skills. Двете степени на този perk могат да ви икономисат доста stimpaks.

32. Heave Ho (3) – забравете го.

33. Here and Now (1) +1 experience level на персонажа ви – честно казано, доста се чудих и не успях да открия обстоятелства, при които този perk може да ми бъде от каквато и да е полза!

34. HtH Evade (1) +3 armor class за всяка неизползвана action point. Дребната подробност (която прави този perk абсолютно излишен, е, че и двете ви ръце трябва да са празни – не трябва да имате нищо екипирано)! Е, в този списък има и други абсолютно безполезни perks...

35. Kama Sutra Master (1)!

36. Karma Beacon (1) – забравете го.

37. Lifegiver (2) +4 hit points/per level за всяко ниво на този perk! Вземете и двете степени колкото се може по-рано в играта и има да се чудите на това, какъв мощен герой сте създали!

38. Light step (1) – забравете го.

39. Living Anatomy (1) +20 skill points за doctor skill и +5 hit points допълнителен damage за всяка атака! Този perk никак не е за подценяване!

40. Magnetic Personality (1) – можете да привлечете едно NPC в повече – реално този perk ви дава +2 charisma!

41. Master Thief (1) +20 skill points за steal и lockpick. Има значително по-важни perks за използване!!!

42. Master Trader (1) – получавате по-добри цени за стоките си. Не се лъжете да го използвате – с изключение на самото начало на играта винаги ще имате повече плячка, отколкото търговците са в състояние да изкупят!

43. Medic (1) +20 skill points за first aid skill и doctor skill. Не изглежда зле, но аз винаги си намирах по-важни perks за използване.

44. More Critical (3) +5% шанс за critical hit. Забравете за този perk – по-късно има perks, които ви дават направо 100% шанс (при luck 10, при показател luck примерно 6, този процент е 60 – пак е много по-добре!)

45. Mr. Fixit (1) +20 skill points за repair и science skills – ако държите да имате science skill около 125, то този perk ще ви помогне. В никакъв случай обаче не го използвайте, преди и двете ви умения да са достигнали до 91 (от книжки).

46. Mutate! (1) – може да замените една от опционалните traits с друга! Например може да премахнете Fast Shot (полезен в началото на играта) и така да придобиете правото на прицелни изстрели (безценни, когато уменията ви с дадено оръжие са достатъчно високи).

47. Misterious Stranger (1) – забравете го.

48. Negotiator (1) +20 skill points за speech и barter. Ако си падате по това...

49. Night Vision (1) – полезен perk само за нощните битки.

50. Pack Rat (1) +50 lbs товар (без коментар)

51. Pathfinder (2) – 25% по-кратко време за пътуване за всяко ниво – като се има предвид, че във Fallout 2 нямате ограничение във времето (за разлика от първата игра), май този perk е безсмислен.

52. Pickpocket (1) – ако сте по кражбите и по save/load командите може да намерите този perk за полезен.

53. Presence (3) – забравете го.

54. Piromaniac (1) – забравете го.

55. Quick Pockets (1) – безценен perk! Дава ви възможност да използвате inventory-то си само за 2 action points (вместо нормалните четири). Това много често е достатъчно, за да се спечели (или загуби) една битка!

56. Quick Recovery (1) – имате нужда само от 1 action point, за да се изправите по време на битка. Доста ценен perk, ако можете да си го позволите.

57. Rad Resistance (2) +15% устойчивост на радиация за ниво – изглежда добре, но спокойно можете да минете и без него. Химическите препарати (като Rad-away) си вършат прекрасно работата.

58. Ranger (1) +20 skill points за outdoorsman skill. Не е лошо, но има и по-полезни...

59. Salesman (1)+40 skill points за barter skill. Забравете го – като Master Trader.

60. Scout (1)- забравете го.

61. Sharpshooter (1) – не лош perk, но само (!) ако имате perception седем или осем и ако не смятате да я увеличавате над осем!

62. Silent Death (1) – звучи много опасно, но всъщност е безсмислен – забравете го.

63. Silent Running (1) – героят ви може да бяга и въпреки това да остане в режим sneak. Доста полезен perk.

64. Slayer (1) – всяка hand-to-hand атака дава 100% шанс за critical hit при luck 10; при по-нисък показател luck – пропорционално. Добър perk, ако ще се забавлявате с ръкопашен бой.

65. Smooth Talker (3) – всяко ниво на този perk е равностойно на +2 intelligence САМО при разговор с NPC-та. Всъщност този perk ще ви е много полезен, ако сте направили персонаж с ниска интелигентност (но не по-ниска от 4).

66. Snakeater (2) +25% за ниво устойчивост на poison. Изглежда добре, но всъщност прекрасно може да минете и без него.

67. Sniper (1) – 100% шанс за critical hit при ranged attacks (при luck 10, при по-нисък показател luck – пропорционално).

68. Sppeker (1) +40 skill points за speech – ако си падате по това...

69. Stonewall (1) – 50% по-малък шанс да бъдете повален на земята при битка.

70. Strong Back (3) – 50 lbs за ниво товар в повече!

71. Survivalist (3) +40 skill points за ниво за outdoorsman skill!!!

72. Swift Learner (3) +5% bonus experience points за ниво. Този perk изглежда полезен. Въпреки това аз винаги си намирах нещо по-интересно.

73. Tag (1) – изберете допълнителен tag skill (който да нараства два пъти по-бързо)! Никак не е лошо като идея.

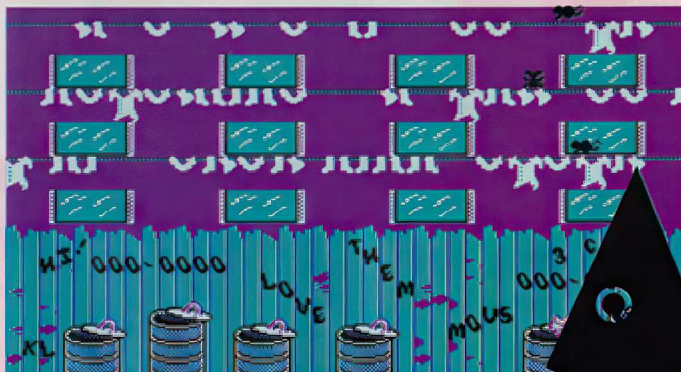
74. Thief (1) +10 skill points bonus за steal, sneak, lockpick и traps skills.

75. Toughness (3) +10 damage resistance за ниво. Много важен perk, въпреки че е лесно да се подцени. Експериментирайте малко и ще се убедите сами!

76. Weapon Handling (1)- повечето оръжия имат изискване за минимална strength за тяхното използване. Този perk дава +3 strength фиктивно – само за удовлетворяване на това изискване (и персонажът ви не страда от негативен ефект, ако действителният му показател strength не отговаря на минималните изисквания за оръжието). Този perk има някакъв смисъл, само ако имате показател strength под шест и не смятате да го увеличите. ОБАЧЕ – каквото и да правите, по някое време ще се наложи да използвате power armor, която автоматично ще ви даде +4 strength. Това на практика прави този perk напълно излишен!!!

(продължава в следващия брой)

Генко Велев





Alley Cat

Да... в доброто старо време имаше и такива игри: 4 цвята CGA режим и 50kb големина. По-младите геймъри ще попитат какво е CGA и ще се учудят като разберат, че не става дума за 3D-ускорител или особен вид CD. Всъщност това е един от най-старите графични режими (може би всъщност първият истински графичен режим на 16-битови IBM съвместими компютри). По времето, по което се появи тази игра най-разпространените компютри бяха IBM XT 4.77 MHz, Apple][, (т.е. Правец 82), Atari и тъкмо се появяваха първите Commodore-та. От всички изброени PC-то беше най-зле по отношение на графични и звукови възможности, като единственото, което можеше да се нарече цветна графика, беше реализирано във въпросния CGA режим с четири цвята.

Интересно дали тогава хората, които правеха игрите, имаха повече въображение или просто лошите условия ги караха да дадат най-доброто от себе си, но игрите, правени преди 1990-та година, бяха някак си много оригинални и забавни. А това да направиш интересна игра така, че да се събира заедно с още 10 на една-единствена дискета, си е умение. Заглавието, която ще ви представим по-долу, няма аналог дори 15 години след излизането си (1984), било е хит дълги години и все още събужда носталгия и възхищение у по-старите компютърни маниаци. Казва се CAT.EXE (много е важно това .exe накрая:-) и, както сами се досещате, става дума за една котка.

И преди да сте си помислили за нещо грозно и неизпипано от естетическа гледна точка ще побързам да ви уверя, че не е така. В играта най-общо казано се разказва дълбоко-философската любовна история на една маркова улична котка, която трябва да се пребори с множество житейски несправедливости – кучета, лоши хора, които хвърлят буркани, пощръклели метли, пак кучета и други такива.

В началото се озовавате в задния двор на една средностатистическа кооперация. Оттук основната ви цел става да се докопате до оградата (минавайки през пренаселените кофи), а оттам до някой от просторите (всъщност до прането, което виси там). По тях обаче се разхождат мишки, умиращи да захапят всичко, което може да се разгледа като месо от определена гледна точка. Следва опит за вмъкване в някой от прозорците, които се отварят само и единствено тогава, когато някой реши да ви замери (да замери котката, де...) – нужни са максимално съсредоточаване, самообладание и присъствие на духа, за да избегнете неочакваното нападение след като се хвърлите вътре в стаята. А за какво ѝ е на една самоуважаваща се улична котка да се бута между шамарите, респективно да си пъха носа в хорските къщи? Добър въпрос наистина, и макар че изглежда почти невъзможно да се отговори на него, авторът на играта Бил Уилямс (страшен фен:-) е дал няколко що-годе прилични отговора.

В зависимост от това в коя стая сте се джуфнали трябва да постигнете различна цел. Например в стаята с кучетата и купичките с мляко трябва да изкълвате всичката храна на горките псета; в стаята с кафеза и птичката, трябва първо да се проявите като екстремистки настроен вандал и да счупите кафеза, а след това да докопате самата птичка. Няма да разкривам всички приятни изненади, но ще спомена, че всяка стая си има по една крайно досадна метла, която гледа всячески да възпрепятства пъклените ви замисли, когато не е заета да чисти мръсотията, оставена от котката.

Като изпълните мисията си в някоя стая не си мислете, че сюжетът ще се зацикли, това съвсем не е така. Следва любовен поход към една бяла котка, пътят до която отново минава през прозорците на кооперацията (тук логиката на автора малко куца, вероятно, защото вече му се е спяло...). Попадайки отново вътре (сега вече няма значение през кой прозорец), ще се озовете в нещо като розов котешки рай, етажиран на няколко нива, а всяко е изградено от сърчица – съответно разбити и здрави. Отстрани са се наредили камара бесни ангелчета-купидончета, изстрелващи любовни стрелички по вас. Минавайки през дадено сърчице, стреличките го обръщат в неговата логическа противоположност – счупеното става здраво и обратното. Целта на нашето мераклийско коте (черното) е скачайки по здравите сърчица, да стигне до обекта на желанията си (бялото коте). Естествено, ако падне на някое счупено сърчице или бъде застигнато от ревнив котарак, ще се изръси на по-долния ред и така докато не го изхвърлят от стаята. Щом успее да се докопа до последния ред следва див секс, визуализиран с множество розови сърчица, малки котенца и други лигавщини, които стават все повече със всеки следващ път...

... а за да има следващ път, трябва отново да направите всичко отначало, но бъдете сигурни, че няма да ви омръзне бързо, защото пропуснах да отбележа кучето, което се разхожда в задния двор на къщата; гадните риби-пирани в един от прозорците; котките, които се показват от дадена кофа, точно когато решите да се приземите на нея; фактът, че като ви уцелят със стреличка пропадате надолу и т.н. Не забравяйте, че имате само 3 живота и ако не се погрижите да ги умножите, няма да прокопсате.

Георги Пенков

THE CREED


Brotherhood


The Order


Government

В компютърните игри напоследък се забелязва интересна тенденция: започват да се налагат грубият и брутален уличен език, псувните и насилието. За любителите на морала и пуританите това е още един повод да надигнат вой, но нас, геймърите, само може да ни радва фактът, че компютърните игри най-сетне започват напълно да се отърсват от предразсъдъците и от заблудата, че това е забавление само за деца. В този аспект игрите, които дръзват да ни предложат нещо по-смело, са наистина малко и насилието и агресивният език в тях не са самоцелни (с малки изключения), а тясно и неразривно свързани с фабулата. Специално по отношение на нецензурния уличен език се отличиха няколко игри: гангстерският екшън Kingpin на Xatrix (очаква се да излезе този месец), Fallout 2 и, разбира се, The Creed.

В геймърските среди около нея започна да се шуми, когато разпространителите от Electronic Arts, възмутени от бруталния език, накараха създателите ѝ от Insomnia Entertainment да я направят по-приемлива за чувствителните уши на американския тийнейджър. Впоследствие EA дори се отказаха да разпространяват играта и за кратко време излизането на The Creed беше под въпрос, но австралийците от Insomnia сами се заеха с това и тяхното ново отроче вече е факт.

Действието на The Creed се развива в мрачното бъдеще. Земната Федерация е в непрестанна война с Външните райони на галактиката, където планетите отказват да се подчинят на диктатурата на корумпираните земни чиновници и безогледните им амбиции за повече власт. Земното правителство координира шпионски операции, убийства на неудобни за каузата личности, както и погроми над всевъзможни установки на неподчинилите се планети. То използва агенти, които вършат мръсната работа и предотвратяват възможността да се раздуха скандал и да се стигне до междугалактическа война. Сред най-добрите е Джийн Матрикс, сексапилна брюнетка с будещи респект форми (разбирайте бюст), обучена във всички видове ръкопашен бой и боравене с огнестрелни оръжия. Още в първата си задача тя успява да направи голямо впечатление като командващ на елитен боен отряд, който участва в потушаването на въстанието на цивилни жители на Нептун. След няколко акции е назначена като специален агент под прикритие и не след дълго получава медал за храброст по време на спасителна операция. В мисия по потушаването на революция на цивилни в Женева (Земята) обаче тя отказва да изпълни заповедите на главнокомандващите и е отстранена от служба. Затварят я в строго охранявана зона, но благодарение на изключителните си способности тя успява да се измъкне и се превръща в истински кошмар за Земната Федерация. Множество убийства на важни правителствени персони (над 47) я превръщат в най-известния интергалактически терорист. Тъй като правителството не успява да я залови, извиква на помощ известния ловец на глави Гай Уолф, безстрашен наемник, който никога не се е провалял и е хванал някои от най-опасните престъпници в галактиката: в списъка му има убийци, некрофили, канибали... С голям зор той успява да залови Джийн Матрикс и я отвежда на затворническия транспортьор Скандалон, който представлява нещо като подвижен междугалактически съд с 3 съдебни зали, пълен набор административни служители и четирима действащи съдии. Зад решетките в строго охраняваната зона на Скандалон се намират четирима от най-опасните престъпници в галактиката, заловени лично от Уолф. Този своеобразен комплекс е пазен от най-елитните войници на Федерацията и пътува за минната колония Каркарон, където затворниците ще трябва да прекарат остатъка от живота си.

Всичко се променя след като гигантският кораб минава покрай планетата Outpost IV и основната през

графика	звук	оценка
79	83	73

екшън-приключение

производител

Insomnia Entertainment
http://www.thecreed.com/

изисквания

Pentium 133
16 MB RAM, 168 MB HDD











2201 г. колония Цербер, намираща се в близост до окупираните сектори на Външните територии и галактиката Андромеда, все размирни райони, около които се водят непрестанни битки. Гай Уолф саботира кораба по някакви свои мистериозни лични мотиви и настъпва паника. Енергийните решетки на затворническите килии се деактивират и Джийн Матрикс за нула време задръства местността с трупове. Тя успява да се качи в единствената останала спасителна капсула, но в последния момент до нея се докопва и Гай Уолф. Двамата биват замразени до

разбиването на капсулата в кратер на колонията Цербер

Началото на играта много напомня за страхотния екшън с Никълъс Кейдж "Въздушен конвой" въобще The Creed е пълна със заемки от различни филми и игри. Можете да изберете с кого от двамата герои да играете – с Джийн Матрикс или с Гай Уолф, които имат една обща цел – да се махнат от прокълнатия град Цербер и от Outpost IV. Не оставайте обаче с илюзията, че между Гай и Джийн съществува сантиментална връзка – те се ненавиждат. Докато Джийн все още е зад решетките, Гай, ухилен до уши, садистично я дразни с подробности от живота на минната колония, където почти всички затворници ослепяват, а тя му отговаря:"Тогава няма да ми се налага да гледам такива като теб, шибана торба с лайна". Ако изберете да играете с г–ца Матрикс, имайте предвид, че по различни поводи ще срещате Уолф в играта и той винаги ще се опитва да ви очисти, за да ви причисли към колекцията си от трофеи. Разкажете му играта при всеки удобен случай.

Създателите на The Creed са се постарали да направят Цербер възможно най-мрачното, изпълнено с насилие и цинизъм място. Двете основни заглавия, от които са черпели вдъхновение програмистите от Insomnia, безспорно са Blade Runner и Syndicate Wars (специално споменавам втората част, защото The Creed прилича точно на нея). Вземете предварително рендерирания град от Blade Runner с осветените му единствено от неонови светлини улици, тъмните алеи, задължителния полицейския участък, залата за видеоигри и стриптийз бара и смесете това с атмосферата, стила на игра и структурата на Syndicate Wars, със същите оръжия, хоувър-автомобили, таксита, киберпънкари, религиозни фанатици, агенти и ченгета и ще получите представа за The Creed. Нека обаче да се върнем към Цербер…

Метрополията безспорно е едно от най-опасните места в галактиката и допирна точка за различни култури и религии, но и важен финансов и индустриален център, към който има апетити не една сила.

В него престрелките, корупцията, убийствата и насилието са нещо напълно нормално, част от ежедневието.

В града властват три групировки: Правителството (The Government), Братството (The Brotherhood) и Редът (The Order). Правителството управлява Цербер чрез представител от Земната Федерация. То контролира обществените постройки, космическия док, градския транспорт, както и медицинския център – с една дума всички важни сгради и отрасли в Цербер. Правителственият център по специалните операции координира всички секретни мисии и винаги търси свежи попълнения от агенти. По принцип корумпираната Федерация винаги има нужда от безскрупулни хора без задръжки, които да вършат мръсните им дела и да изпълняват стриктно нарежданията. Ще познаете служителите на правителството по характерното им облекло – черни костюми и черни очила (тип Men in Black).

Ако обаче се чувствате изгубена душа и имате нужда от духовно спасение, трябва да се обърнете към Братството – религиозна евангелистка секта, която се прекланя пред Светлината. Членовете ѝ се молят всеки ден и предлагат духовни наставления на "заблудените". Най-силно влияние Братството има във външните територии на галактиката. Няма начин да подминете привържениците му, които се обличат с нещо като шотландски полички.

За сметка на това всички, които имат нужда от изконно зло, трябва да потърсят храма на Реда на Сатаната. Владетелят на вечната тъмнина и нещастието винаги търси нови привърженици, готови да продадат душата си и да му предложат услугите и живота си. Фанатичните последователи на Злото имат истински сатанински храм, чиято вътрешност е обградена с река от лава, а мостът към нея е направен от гигантски кости. Те се облечени в черни роби и носят на главите си червени гангстерски чорапи (като поведение доста напомнят zealot-ите от Syndicate Wars), а ритуалният нож е едно от предпочи-

таните им оръжия. Освен около храма ще ги намерите в крайните квартали и край парка (къде другаде?).

На която и от трите фракции да предложите услугите си, последователите на другите две скоро ще започнат безмилостно да ви преследват. Така например Братството и Редът са най-смъртоносните врагове, а Правителството е замесено в почти всички легални и нелегални сделки в Цербер, и ако играете с друга групировка, ще си имате редовно проблеми с агентите му.

The Creed е типична екшън-приключенска игра. Управлявате героя/героинята си с клавиатурата, а мишката използвате единствено за прицелване.

Отдавна не съм срещал игра с толкова мъчен интерфейс!

изискващ от играча способности на пианист-виртуоз:"С какво се сменяха проклетите оръжия, а къде, по дяволите, е клавишът за залягане и как да дам куфарчето с парите на тоя дето ми се пули насреща..." Подобни въпроси ще тормозят измерзания от системен терор геймърски мозък и той ще трябва да притежава наистина стабилни нерви, за да не се разправи с The Creed по бързата процедура, което ще е жалко, защото играта си струва. Най-общо казано човечето ви има сходни движения с тези на героя от Crusader (залягане, кълбо, тичане и т.н.) като трябва да прибавите към това отделни клавиши за говорене, взимане на предмети, използването или даването им, стреляне и презареждане, инвентар, както и за активиране на терминали. Терминалите са местата, където ще получавате мисии от избраната от вас групировка. Самите мисии не са нещо необичайно; който е играл Syndicate или продължението му, бързо ще влезе в час. И в The Creed ще трябва да извършвате множество убийства и погроми, да намирате нови последователи за избраната от вас групировка, да поставяте подслушвателни устройства на определени личности, да подкупите някого или да организирате трафика на нелегални оръжия. В играта има общо около 150 мисии и макар да е възможно да изпълнявате поръчения за различни фракции, ако сте верен само на една от тях, имате най-големи шансове на края на играта да се спасите от Цербер. Някои от задачите ще трябва да изпълните за определено време (напр. 10 мин.), което ще ви мотивира да действате бързо, когато се налага. По всяко време на играта ще можете да видите целите на актуалната ви мисия (срещни се с брат Зет, вземи Узито и пречукай всички агенти, които са се събрали в кафе Холивуд), както и картата на града, която ще ви помага с ориентацията до края на играта. Непрекъснато ще трябва да използвате и GPS-уред, за да установявате местонахождението на важни за мисията персони, както и отдалечеността им от вас. В The Creed има общо 35 различни оръжия, сред които стандартните помпа, Узи, огнехвъргачка, картечница и изключително мощни лазерни пушкала.

Най-интересната особеност на играта безспорно е виртуалният град Цербер, който води свой собствен живот, докато изпълнявате мисиите си. В него всички фонови графики и сгради са двуизмерни, но за сметка на това жителите са триизмерни и разполагат със собствен AI. В играта има общо 45 персонажа (NPC-та), с които разговорите ви няма да бъдат само "Как я караш?" или "Чупка, нещастник". С напредване на историята ще забележите, че NPC-тата си изграждат мнение за вас и реагират по различен начин в зависимост от действията ви. А иначе в Цербер винаги става нещо – полицията разстрелва въоръжен нещастник, фанатизирани привърженици на Реда колят мирен минувач, група специални агенти за пореден път организират престрелчица или някакъв пънкар се прави на Рамбо. Както и в Syndicate, улиците кръстосват ховър-автомобили и таксита, а край ъглите се спотайват пласьори на дрога и проститутки.

Силите на реда – enforcers – са добре въоръжени патрулиращи ченгета – разполагат и с Mech-ове. Както и в Syndicate, куките ще се задействат, когато някой от цивилните открие огън, но не си губят времето с "Хвърли оръжието"







или "Имате право да запазите мълчание", а направо вадят пompите. Поне в началото на играта е важно да знаете, че винаги можете да търсите закрила при органите на реда – ако бягате от потеря агенти или от психопата Гай Уолф, не е много разумно да се опитвате да ги избиете всичките. Достатъчно е само да се "гмурнете" в някоя улица, тъпкана с ченгета и да оставите преследвачите да стрелнат веднъж. В мелето, което ще последва, въобще не е нужно да участвате, просто отминете сякаш нищо не се е случило. Ако случайно ченгетата ви тормозят (и на са повече от трима), изпържете ги с горелката и хич не му мислете (после няма да ви погнат техните колеги, защото в тази игра важи правилото на очевидеца), но за нищо на света не опитвайте да се правите на Мръсния Хари(респективно Мръсната Мери) точно пред полицейското управление!

В играта е включена и системата AGOS (Advanced Game Operating System), която ви позволява да създавате собствени мисии и да развихрите фантазията си. В Internet вече е пълно със създадени от геймъри мисии, които ви съветвам да си изтеглите, ако тези от кампанията не ви стигнат.

Предимствата и недостатъците на играта се борят за надмощие (както групировките) и никой няма реални шансове да постигне преднина. Сред положителните страни са изключително интересните мисии, които не отстъпват на никоя от познатите ни игри с подобна структура, както и перфектната графика, която използва докрай плюсовете на 3D-ускорителите и технологията MMX. Звуците са убийствени, а говорът на героите (красноречие, съпътствано със задължително споменаване на чужди роднини от женски пол) е един от най-сериозните доводи да се снабдите с тази игра. Не мога да не отбележа също така, че управлението на хоувър-автомобил е лудешко удоволствие и ви предлага възможността да газите всичко живо, което се изпречи на пътя ви (няма овце и кози със звънчета:-). Недостатъците обаче бият на очи и влошават общото впечатление от The Creed, която с малко повече усилия щеше да стане едно от най-успешните заглавия на годината. Най-големият минус е интерфейсът, който със сигурност щеше да спести много главоболия и би направил играта двойно по-привлекателна за голям кръг геймъри, ако беше лесен за усвояване и интуитивен като в Syndicate. Вторият проблем е разнообразието в обстановката и превозните средства: на фона на Syndicate, която излезе преди толкова много години и разполагаше с множество градове и возила, Цербер прилича по-скоро на квартальче. 2D-фоновете на места са направени доста несполучливо и изглеждат не на място спрямо останалата част от обстановката и движещите се наоколо хора. Самото съжителство на 2D-фонове и сгради с 3D-среда лишава деструктивно настроените геймъри от възможността да се развихрят подобаващо: не можете да трошите нищо, стените не се омазват с кръв. Въпреки че оставя реалистично впечатление у играчите, The Creed безспорно е ограничена, що се отнася до поведението на виртуалните жители на Цербер. Няма да видите хора, струпали се около покер-автоматите в игралната зала, усърдни секретарки, които се занимават с маникюра си, тълпи на опашка за кино-билети (за "Умирай трудно 53"), баровци в нощните заведения след тежък ден или жреци, повтарящи непрекъснато "Калима". Помещенията (кафенета, ресторанти, кина, игрални-зали) винаги са напълно празни (освен ако теренът не се използва за мисия) и това действа адски потискащо. Всъщност хората от Цербер само ходят, стоят, говорят и се избиват помежду си – може някому това да е предостатъчно, но не спадам към тази категория.



В The Creed също така има и доста бъгове, които поради липса на място няма изброявам, но съм длъжен да отбележа, че играта определено се нуждае от patch и се надявам страдащите от безсъние програмисти от Insomnia да не ни карат да чакаме дълго.

И последно, но не по важност – The Creed, с изключение на историята, страда от остра липса на оригинални хрумвания, като заемките от други игри са прекалено нагли. Не че плагиатството в компютърните игри не е неизбежно, но някоя и друга нова идея винаги е добре дошла.

Все пак играта ще намери почитатели сред привърженицитe на гореспоменатия хит на Bullfrog, както и сред всички, които си падат по мрачни футуристични сюжети.

Никола Икономов

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Идеята да се създаде хибрид между симулатор и реалновремева стратегия на пръв поглед изглежда налудничава – та нали върлите фенове на симулаторите рядко се увличат по стратегии, а пък и майсторите на StarCraft надали ще се заиграят задълго на Microsoft Combat Flight Simulator например (който не вярва – да отиде в Русе и да провери). Въпреки това неотдавна Cyclone Studios прегърнаха тази шантава идея и родиха Uprising. Макар да не мога да определя това заглавие като "световен хит", трябва да призная, че то постигна известен успех, най-вече защото предлагаше на играчите нещо ново и различно. Създателите на Uprising, верни на днешната максима "от всяка идея да се изстискват колкото се може повече печалби", набързо спретнаха продължението Uprising 2: Lead and Destroy.

Води и унищожавай!

Замисълът си остава все същият – да се съчетае тръпката на симулаторите с прецизното стратегическо планиране. От кабината на своя команден Wraith Hovertank играчът има възможността да ръководи военните операции и сам да участва в екшъна. Самият Wraith представлява свръхтежка наземна военна машина, която многократно превъзхожда по въоръжение и броня своите противници. На всичкото отгоре той е оборудван и с антигравитационно поле, което макар да не му позволява да лети като Wraith-овете от StarCraft, му осигурява висока маневреност и проходимост. Използвайки това

чудо на техниката

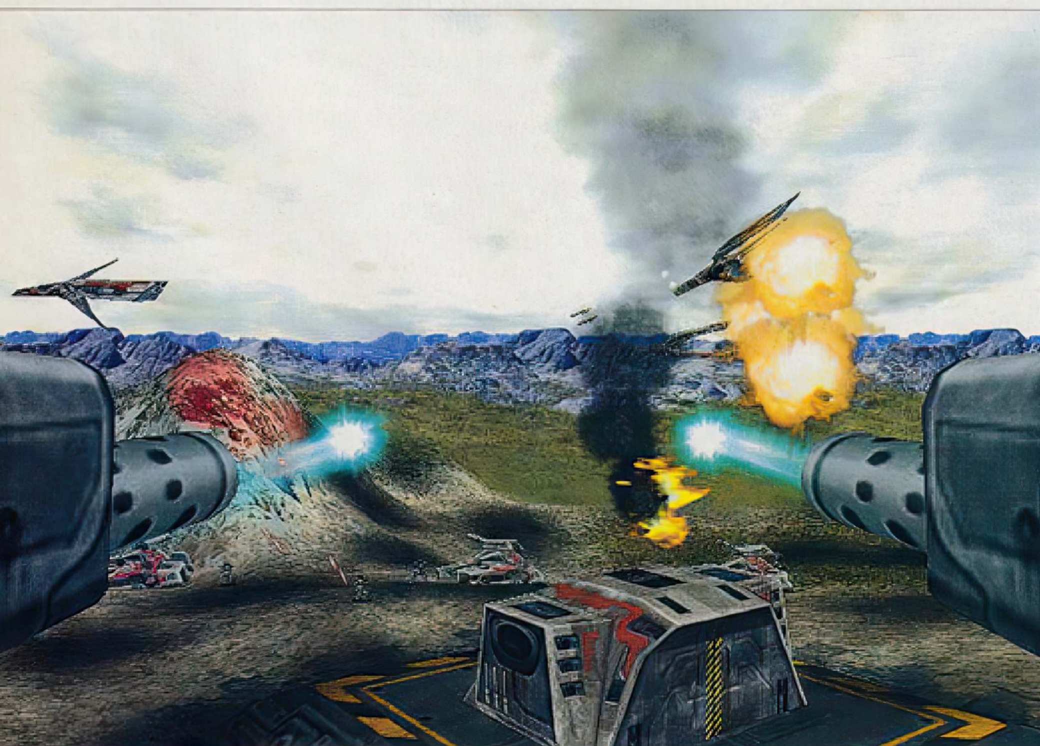
играчът обикновено има за задача да установи своята оперативна база, да понатрупа военни единици и за финал да разкаже играта на противника си. Между другото, така и не разбрах защо вместо да си създават такива главоболия, вашите командири просто не пуснат в действие няколко Hovertank-а наведнъж – по мои наблюдения само три от тези чудовища могат да се справят с абсолютно всяка военна сила и то без да си дават много-много зор. Но мисленето на военните (и на създателите на компютърни игри) винаги ще си остане загадка за обикновенните смъртни, така че нека не задълбаваме в тази насока...

За разлика от първата част, където играчът воюваше срещу други човешки същества, в Uprising 2 ще трябва да се справите с извънземната раса на Тричите (Trich). Това обаче не води до голямо разнообразие – бойните единици на Тричите са почти аналогични с човешките, само дето са с различна "фасада". Поне вече лесно можете да различавате своите армии от противниковите (това беше голям проблем в първия Uprising). Ще преминете през три кампании – защита на Човешкото космическо пространство, битка с Тричите в дълбокия космос и атака на техните територии. Тук възниква логичният въпрос: защо авторите не са създали поне една кампания, в която играчът да се бие на страната на извънземната раса? Това щеше да внесе малко приятно разнообразие, от което играта без съмнение има нужда.

На много малко играчи ще им стигнат нервите да се преборят с всичките 28 мисии, тъй като макар обстановката на всяка планета да е различна, действието обикновено се развива по един и същ стереотип, а по-голямата част от нивата са абсолютно линейни. Аз лично получих усещане за dèja vu още на втората мисия.

Графиката никак не е лоша – тя съчетава голямо разнообразие от различни ландшафти с добри графични ефекти. Има дневни и нощни мисии. Предвидени са и климатични ефекти – дъжд, сняг и др.





графика	звук	оценка
70	75	43

Стратегия/симулатор

производител

Cyclone Studios
3DO
www.3do.com

изисквания

Pentium 166, 32 MB RAM, DirectX 5, 2 MB Video

...SING² ...D AND ...ROY

Основният проблем обаче е

дали ще видите това на вашия компютър

Ако притежавате някаква Riva (дори да е TNT), Intel740 или нещо подобно, просто забравете за Uprising 2! Именно това е най-големият гаф – играта поддържа единствено и само стандартът 3DFx Glide, тоест – видеокартите от фамилията Voodoo. Това е един наистина сериозен недостатък, а update за стандарта Direct3D (тоест – всички останали 3D-карти) засега не съществува. Но дори да сте горд притежател на Voodoo (като мен) няма да изпитате пълно удоволствие, заради многобройните бъгове в engine-а. Например – карате си танка най-спокойно към далечния хоризонт и изведнъж от нищото пред вас изниква сграда?! Отдалечавате се малко назад и тя отново изчезва, като вече спокойно можете да различите релефа зад нея! Тази и други подобни издъни се случват дори на Voodoo 2 и могат да причинят нервна криза на по-претенциозните играчи.

Като съм започнал да критикувам, нека се спра и на слабостите на самия gameplay. При съчетаването на двата жанра, сякаш тяхната същност се е загубила. Авторите са опростявали нещата все повече и повече, докато най-накрая се е получила една класическа… простотия! Uprising 2 е прекалено елементарен и за симулатор, и за стратегия. Кой добър симулатор може да се управлява само с няколко клавиша и мишка? Това звучи удобно, но всъщност просто показва колко малко възможности има вашият Wraith Hovertank. Разполагате с едно постоянно, неизчерпаемо оръжие и второ – избираемо. И това е всичко – няма отклоняващи ракети, няма грижи относно разпределението на енергията, няма възможност за повреди на отделните системи. Също така опростени са и стратегическите елементи – 5-6 сгради, чийто строеж може да бъде отчасти автоматизиран (да не би да ви дойде много) и също толкова военни единици. Разполагате с по един вид пехота, леки и тежки танкове, изтребители и бомбандировачи… Общо 5 единици (дано не съм пропуснал някоя – ще се получи грешка от 20% :-). Абсолютно аналогични са и войските на противниците ви – с две думи ПЪЛНА СКУКА. Да не говорим за това, че вашият Wraith е прекалено мощен и ако понижите трудността, можете да минете цялата игра без въобще да се затормозявате със стратегическите елементи. Това не е просто елементарно, то си е

направо тъпо!

Пуцате, пуцате и минавате мисия след мисия, като трябва много да се постараете, за да загубите. Всички нива са предсказуеми и еднотипни, така че вероятно повечето от вас бързо ще зарежат играта.

Жалко наистина… Uprising 2 можеше да стане добра игра, тъй като разполага със сносна графика, страхотна музика и звук, както и задължителната възможност за multiplayer. За съжаление авторите са решили да заложат на тривиалността и за разлика от първия Uprising, не ни предлагат нищо ново. Нещо повече – липсва всякакво предизвикателство дори за начинаещите играчи. За да ви хареса Uprising 2, трябва:

1. да имате Voodoo, за да я пуснете,
2. да не се дразните от тоновете еднотипни мисии,
3. да сте маниакален фен на първия Uprising.

Ако отговаряте и на трите изисквания, играта е точно за вас, иначе в никакъв случай не ви я препоръчвам. По-добре да си играете на добрите стари StarCraft и X-wing vs. Tie Fighter, отколкото на този несполучлив хибрид.

Боян Спасов

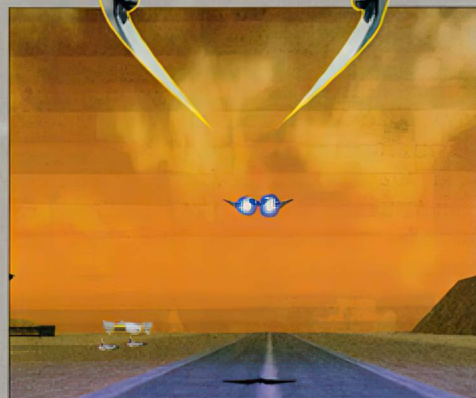














Не ви ли се струва, че качествените симулатори на космически кораби започнаха да пооредяват напоследък? Поне аз не мога да се сетя за някаква значима игра от този тип от времето на последния Wing Commander. А той излезе преди повече от половин година. И докато чаках поне Lucas Arts да пуснат симулатор с космическия кораб на Хан Соло под името X-wing Alliance, бях принуден да троша джойстика си с всевъзможни самолетни игри. А те в един момент започват да писват, колкото и реалистично да са нарисувани. Затова бях истински въодушевен, когато ми попадна новият фантастичен симулатор Tellurian Defence на небезизвестната фирма Psygnosis. Любопитството ми нарасна още повече, когато разбрах, че сюжетът на мисиите е дело на Морган Джендел, известен повече като сценарист на "Star Trek: The Next Generation" и "Deep Space Nine".

Всъщност Tellurian Defence не е точно симулатор. Той е по-скоро екшън-игра, в която героят разполага с почти неограничено количество боеприпаси и трябва да разпердушинва цели противникови армади. Малкият космически кораб, който трябва да управляваме, носи трицифрен запас от ракети и четирицифрен боекомплект за своите лазери и картечници. За разлика от истинските симулатори, в Tellurian Defence законите на физиката просто не важат. Дори когато лети ниско над земята, фантастичното ви летателно средство като че ли няма никакво тегло и се подмята като перце и при най-лекото докосване на джойстика. На практика космическият ви кораб може да прави маневри, които не са възможни в реалния живот. Нека обаче не бъдем толкова взискателни, нали все пак играта е научнофантастична. Кой знае, в бъдещето могат да измислят и такива технологии ;-)

Преди да се впусна в подробни обяснения за конкретните мисии в Tellurian Defence обаче трябва да ви разкажа и нещо за предисторията на играта. Действието се развива на Земята някъде в началото на 21-ви век и в общи линии разказва какво би могло да стане с човечеството, в случай че Брус Уилис беше оплел конците в "Армагедон". В началото на играта земната цивилизация е почти пометена от астероиден поток. Цялата планета е в руини след космическата бомбардировка. Нивото на световния океан драстично се покачва. Внезапните приливни вълни помитат всички крайбрежни градове. Убийствените тайфуни и електрическите бури са ежедневие. Животът на хората става ад.

Човечеството обаче се оказва достатъчно жилаво, за да преживее катастрофата. От пепелищата на астероидния апокалипсис се възражда една нова Земя. Точно когато възстановяването на планетата почти е завършило, хората са изправени пред нова заплаха за съществуването си. Загадъчна извънземна раса ненадейно атакува оцелелите селища на землянитe. Роякът космически нашественици се разполага в стратосферата, унищожава малкото оцелели комуникационни сателити и военни бази, след което започва да тероризира и цивилното население.

Новосформираната Земна Отбранителна Организация е призвана да защити хората от извънземните нападатели. Главният герой Страйкър е пилот на изтребител. Той постъпва в редиците на специален авиоескадрон, който трябва да обърне хода на бойните действия в

графика	звук	оценка
82	71	73

симулатор
на космически изтребител

производител

Psygnosis

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1











полза на землянитe.

Космическият кораб, с който започвате кампанията срещу извънземните, се нарича Х-29. Въпреки че изглежда невзрачен, той носи на борда си тонове оръжие, достатъчно да превърне в пепел цяла вражеска армада. Корабът е надеждно защитен от енергийни щитове, които пазят корпуса му от гнева на пришълците. В общи линии шансовете на нападателите са горе долу-десет към едно във ваша полза. Когато се накичите с 40-50 самонасочващи се ракети, опонентите ви имат само една възможност - да загинат в пламъците на красива оранжево-червена експлозия.

Управлението на космическия кораб също е доста елементарно. Единственото, за което трябва да внимавате, е да не се блъснете в някой хълм или в сграда. Копчетата, които се използват, не са много, запомнят се лесно и в общи линии наподобяват клавишите на X-wing vs.Tie Fighter. Най-хубавото, което създателите на Tellurian Defence са заимствали от легендарният космически симулатор на Lucas Arts, е клавишът за автоматично изравняване на скоростта с противника. Винаги съм се чувствал адски гадно, когато врагът ненадейно намалява, принуждава ме да го задмина, след което прави на решето задната част на летателната ми машина.

Освен безспирна пукотевица, в Tellurian Defence има и някои незначителни зачатъци на икономическа стратегия. Играчът трябва да отдели малко внимание и за управлението на материалните и човешки ресурси. Той трябва да разработва и закупува по-съвършени оръжия, да подобрява техническите параметри на своя космически кораб и да развива способностите на останалите съюзнически пилоти чрез прилагането на генно инженерство.

В графично отношение Tellurian Defence е изключително добре изработена. Пресеченият релеф на пометената от метеоритен дъжд Земя е много впечатляващ и понякога напомня Големия каньон в Колорадо. Единственият проблем е, че ако се разсеете за момент, спокойно можете да се забиете в някоя стърчаща наоколо канара.

Опасността нараства, тъй като обикновено вашият Х-29 лети в мъгла и далечните обекти остават скрити от очите на пилота. Програмистите от Psygnosis са я въвели по подобие на Turok, защото на моменти триизмерната платформа на играта претоварва и по-мощните видеоускорители. Ако желаете, можете да изключите мъглата и да се насладите на графиката в цялата ѝ прелест. Не ви препоръчвам обаче да правите това, освен ако притежавате Voodoo 2 или нещо по-добро.

Много красиво нарисувани са и селищата на землянитe, които трябва да защитавате от чуждопланетни набези. Те се състоят предимно от небостъргачи, няколко пъти по-грамадни от вашето космическо корабче.

Селищата на хората гъмжат от живот. Можете да се порадвате дори на уличното движение, което кипи по магистралите. Десетки автомобили, микробуси и камиони се щурат с шеметна скорост насам-натам и панически се опитват да избегнат огъня на инозeмните стрелци. Единствената грешка, която забелязах от пръв поглед в графичната платформа, се вижда при взривяването на сградите. Когато изпратите една-две ракети по тях, те се разпердушинват на грозни, продълговати трески, които изобщо не приличат на отломките при истинска експлозия. Като изключим това обаче, графиката на Tellurian Defence е радост за окото.

Така че ако ви липсват нови игри от типа на Wing Commander, X-com Interceptor и X-wing vs. Tie Fighter, със сигурност ще се позабавлявате и с новия космически екшън-симулатор на Psygnosis. Очакват ви повече от 30 сблъсъка с летящата извънземна сган. Само трябва да се вкопчите в джойстика си и да се хвърлите в атака...

Морган Кроу

Rival Realms

Домъчня ли ви за добрия стар Warcraft и за пълчищата greenskins? Или може би просто ви е омръзнало да правите rush с SCV-тата и да копаете минерали с марините (както се опита веднъж да направи един запален Starcraft геймър)? Независимо каква е причината, вероятно няма да имате нещо против да поиграете на Rival Realms! Ако някой се запознае само повърхностно с играта вероятно няма да се замисли изобщо преди да я обяви за неграмотно направен Warcraft clone – поне на пръв поглед е така… Само на пръв поглед! Зад не особено впечатляващата графика постепенно ще откриете доста новости, някои от които може би уникални!

Стартовото меню изглежда много познато – кампании със стандартните три раси – хора, елфове и орки или отделни сценарии. Достатъчно е да стартираме наличния интерфейс tutorial, за да започне да ни обхваща надеждата, че може би нещата няма да се окажат чак толкова банални. След запознаването с интерфейса можем да преминем и към петте игрални мисии-tutorials, като последната от тях ще ви сблъска с почти всичко, което ще срещнете по-късно в реалната игра.

Приемам, че всички наши читатели познават, или поне са чели по нещо за Warcraft, така че ще пропусна подробното описание на базовите принципи и ще премина направо към детайлите:

1. Ресурси – злато, дърво и храна; всички units (и селяните) са доста яшни, така че осигуряването на манджа е едно от нещата, което ще трябва да държите постоянно под око. Хубавото е, че за разлика от клонинги като Knights and Merchants не трябва да хвърляте особени усилия за хляба – просто създавате ниви и "произвеждате" няколко специализирани селяни-храновъди. След това само следете запасите от ядене и добавяйте нови ниви и селяни, ако е необходимо.





2. Опитът да създадете селяни веднага ще ви покаже една от разликите – наистина всеки селянин може да се занимава с каквото му заповядате, но по принцип още при самата им "поръчка" им залагаме тясна специализация – за храна, злато или за дърво. Това е сериозно облекчение – сами се грижат да намерят и да опоскат съответните ресурси (дори ако са насред вражеската база)!

3. Следващата разлика също се усеща веднага – всеки новопроизведен unit струва значително по-скъпо от предходното си еднотипно другарче – и докато първите няколко стрелци с лък изглеждат почти без пари, то бързото създаване на огромна армия ще ви излезе доста солено…

4. Най-важната новост – подобно на Warcraft почти всички units и сгради могат да се ъпгрейдват; разликата е обаче, че ъпгрейдът е само един, но за сметка на това всички units могат да трупат experience points, да качват нива и да притежават артефакти! Всеки воин може да използва до четири артефакта и да качи до пет нива experience! Това прави от един опитен стрелец с лък доста по-ценен кадър от цяла тълпа новобранци (които при това са и много по-скъпи). И да не пропусна една любопитна подробност – помислете как на практика биха се обучавали истинските войници в една средновековна крепост? Не всеки ден им се налага да ходят на война, но пък могат да си тренират един с друг!!! Именно това могат да правят и вашите войници в тази игра – по време на принудително бездействие можете да ги поставите да се лупат един друг (внимавайте само някой да не се престарае и наистина да си убие другарчето)!

5. Друга интересна новина – освен стандартните spellcasters (wizard и priest) сега има и трети, който може да бъде безкрайно ценен, ако не забравите да го използвате (лесно се забравя, просто не сте свикнали да разчитаме на unit с та-

графика	звук	оценка
51	63	59

сстратегия в реално време

производител

Digital Integration
Titus Software
www.digint.co.uk

изисквания

Pentium 133
32 MB RAM, 21 MB HDD

кива уникални възможности). Поне при хората той се нарича fire master и може да прави експлозиви, да поправя сгради и механични бойни единици и освен това може да

създава вода или суша

И всичко това като най-обикновена магия – само с цената на използвана mana.

6. Последната от по-сериозните разлики ще забележите, като приключите поне една мисия – не, не става въпрос за ранга ви "cheater" (ако сте използвали някой от вградените cheats), а за наличните libraries – това е възможността да запазвате в края на мисията желаните от вас войски и да ги наемате отново за следващите мисии – ако желаете и ако разполагате с необходимите средства, естествено. Хубавото е, че всеки запазен воин или spellcaster си идва с целия experience и всички артефакти, но опитните ветерани струват ужасно скъпо и на стойността един-единствен рицар иначе можете да си построите цял куп сгради.

Интерфейс и AI – личи си, че над добрия интерфейс е помислено сериозно – има една-две много полезни идеи (ако успеете да свикнете с тях). Само ще ви добавя, че тук е реализирана една елементарна идея, която липсва в множество RTS (дори и в Starcraft) – това е възможността един и същи unit да влиза в състава на различни предварително запаметени групи. Не знам дали сте се замисляли по този въпрос, но на мен това често ми е липсвало – ако се върнем на примера със Starcraft – там подобна функция би дала възможност едни и същи медици (добре де, медички) да влизат в състава на точно тази група, която в момента има нужда от лекуване – и веднага при нужда да можете да ги прехвърлите в друга дванадесетица без да е необходимо да ги гоните из цялата карта с мишката! Към добрите неща за AI-то (управляваните от компютъра units) – те сами автоматично използват наличните им healing и mana potions, а пък spellcaster-ите също сами се сещат да си включат защитните магии (Shield), което ги прави опасни бойци дори да се окажат в челните фронтови редици. Всъщност тези две особености са елементарни, но въпреки това липсват в повечето стратегии в реално време.



Към недостатъците на играта – излишно е да споменавам какво става, когато се опитаме да прекараме повече от двама войници през някое тясно място (защо ли ми е познато това)? Другият по-съществен недостатък е в подбора на мисиите от кампаниите – почти всички са от типа crush, kill and destroy, което оставя на заден план стратегическия елемент...

Rival Realms е още една игра, която няма да се запомни дълго; ако обаче нямате възможност да играете на Brood War в мрежа и не живеете в София, за да се възползвате от новия Kali server, може би ще ви е интересно да отделите два-три дни и за нея.

Ник Мортимър

Lamentation Sword





В жаргона на геймърите отдавна се е появил терминът hack&slash, който означава екшън-игра с елементи на RPG (role playing game). Както подсказва и самото име, в този род игри не се набляга особено на усъвършенстването на героите, разговорите с NPC-та, сюжета и другите не-батални елементи, задължителни за всяка истинска ролева игра. Вместо това играчът трябва да се съсредоточи върху накълцването (hacking) и посичането (slashing) на неизброими пълчища чудовища, демони и всевъзможни други търсещи си белята гадинки. Най-фанатичните ролеви играчи гледат на игрите от типа hack&slash с откровено презрение, но въпреки това този жанр има и много почитатели, които не желаят да се затормозяват с далеч по-комплицираните "hardcore RPG". Безспорният успех на игри като Diablo доказва, че добрият стар екшън все още се харчи като топъл хляб.

Точно такава игра е и Lamentation Sword, дело на световно неизвестната фирма Trigger Soft. Програмистите от тази фирма не са марсианци, зулуси или пък жители на китния щат Калифорния, а чистокръвни корейци! Разпространителите Lomax Soft пък са немци или ако предпочитате академичния термин – шваби. При такова смешение на народности нищо чудно, че на дневен ред идва

проблемът за езиковата бариера

Средностатистическият играч обикновено смята, че с английски ще може да се оправи винаги и навсякъде. Това обаче не важи за Lamentation Sword! Уебсайтът на Lomax Software е на немски, а лично за мен този език е по-голяма загадка и от корейските йероглифи. За щастие самата игра има англоезична версия... или почти такава. Английска реч ще чуете единствено в началото на играта, като качеството на говора е под всякаква критика (хремав и пиян кореец говори на развален английски, а записът е правен с албанска техника).

графика	звук	оценка
70	45	72

Hack'n'Slash, подобен на Diablo

производител

TriggerSoft
www.lomax-online.com

изисквания

P90, Win95/98, 16 MB RAM, 100 MB HDD, SVGA







В самата игра героите си мяукат на корейски, а диалозите се изписват на екрана на някакъв псевдо-английски език. Изреченията обикновено се състоят от три-четири несвързани думи и завършват с многоточие, да не говорим за многото правописни и граматически грешки, които се срещат почти на всеки ред (*I'll never seen dirty water like this* – бъдеще или минало време е това?). Положението наистина е трагично и преводачите трябва да бъдат наказани със "смъртта на хилядата отсичания" (традиционно китайско правосъдие, време е да бъде въведено и в Корея). От друга страна, корейско-английската лингвистика е голям майтап и макар англичаните-езиковеди да се въртят в гробовете си като пумпали, играчът може да се отнесе към нея с чувство за хумор. В края на краищата такъв английски можем да чуем само в Чайнатаун и точно неговата нескопосаност придава един особен чар на играта...

Иначе Lamentation Sword може да се похвали с доста добра графика в характерния източен стил и динамичен gameplay, като очевидният вдъхновител е хитовата игра на Blizzard – Diablo. Сюжетът, както винаги, не е кой знае колко дълбок и оригинален – Сатаната си точи зъбите за света на хората и е изпратил своите слуги на лов за смъртни души.

Тук се намесват вашите герои –

корейските ловци на духове

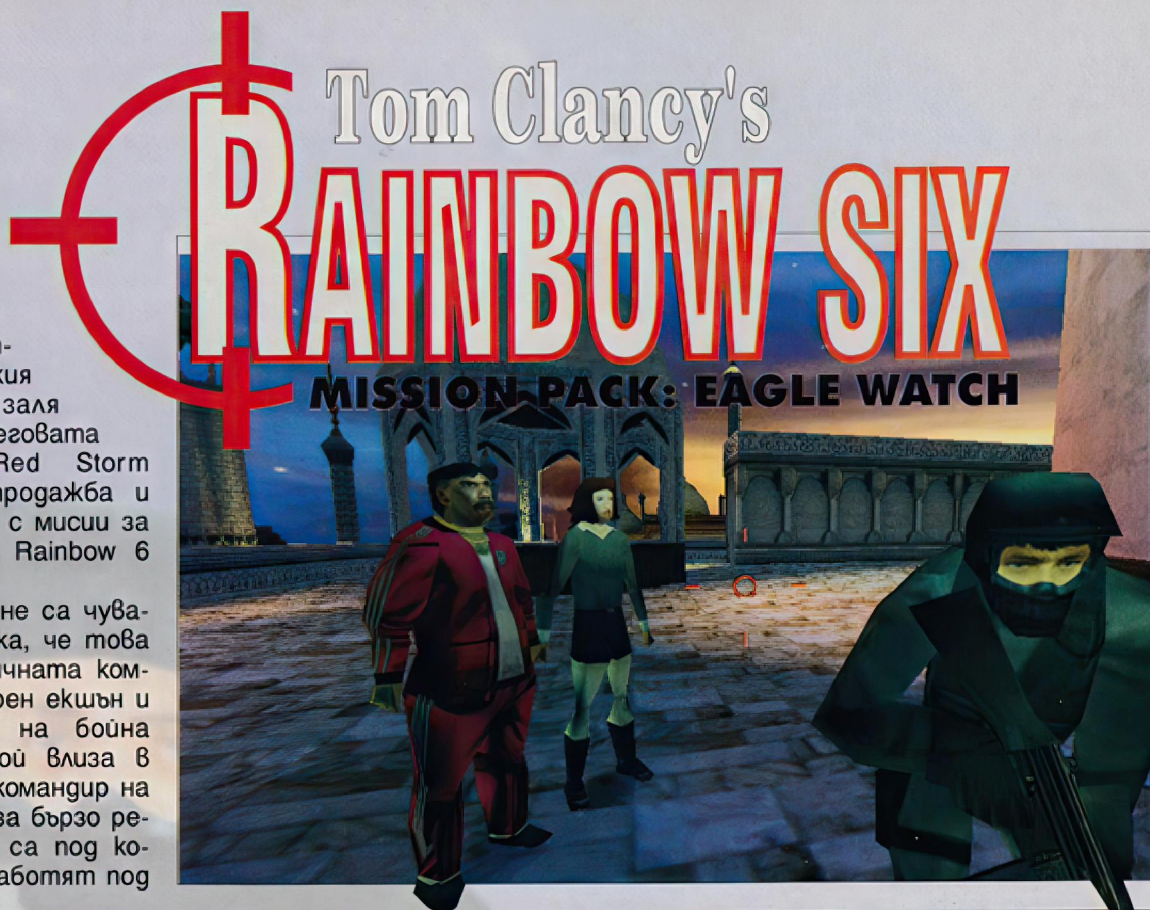
В Lamentation Sword играчът управлява не един, а цели трима персонажи едновременно – боец, магьосник и сексапилна китайска принцеса. Те са посветили живота си на борбата срещу духове, демони, дяволи и други подобни абоминации (ако се появи Бил Гейтс, също няма да му цепят басма). И тримата са всестранно развити личности и могат да използват всевъзможни оръжия и магии, включително заклинанието resurrection, което съживява загиналите. Това означава, че играта продължава, докато и тримата ви герои опънат петалата едновременно (пък и след това, ако откриете бутона за load:-). Гадинките, които трябва да избиваме, влизат в света на смъртните през специални "дяволски портали", които вие можете да запечатате с подходяща магия. Иначе нещата са съвсем както при Diablo: разхождаме се насам-натам, трупаме опит, подобряваме показателите си и закупуваме по-добра екипировка. Всъщност има една много важна разлика – докато Diablo беше линейна игра, в която нивата се минаваха последователно, в Lamentation Sword имаме свободата да ходите където поискаме по доста обширната карта.

В графата "недостатъци" спокойно можем да впишем факта, че нивата не се генерират случайно. Ако си спомняте, точно това беше основният коз на Diablo и караше геймърите да минават играта по 10 пъти, тъй като всяко преиграване изглеждаше различно. Е, в Lamentation Sword такъв елемент за съжаление няма. Друг дразнещ момент е, че художниците (които без съмнение са с дръпнати очи и ядат ориз от сутрин до вечер) доста са си пестили труда, когато са рисували картинките за героите. Тоест ако екипирате вашия боец с щит, не се надявайте това да се забележи графично в играта. Нещо повече – дори да облечете принцесата в най-тежката броня, на вид тя ще си остане издокарана с червената си пола, а това е досадно неправдоподобно. Но до излизането на Diablo 2 има още много време (моята прогноза е ноември, въпреки че Blizzard все още си траят по въпроса), така че най-добре се примирете с тези недостатъци и пробвайте източната му имитация.

Доживях да представя и корейска игра! Всъщност на пазара на компютърните игри открай време преобладават американските фирми, като отвреме навреме се среща по някоя игра, дело на европейска или японска компания. Но такова животно като "корейска игра" срещам за пръв път. Интересно кога по страниците на PC Mania ще пишем и за заглавия, създадени от българи...

Въпреки многото недоизпипани моменти и нелепости (отново припомням за долнокачествения английски превод), Lamentation Sword е добра игра, която прави чест на тази малка и забутана фирма.

Боян Спасов



Антитерористичният отряд Rainbow от романа "Дъга 6" пак е на линия – не само на нашия книжен пазар, но и в киберпространството. Точно когато убийствената книга на щатския писател Том Кланси заля българските сергии, неговата компютърна фирма Red Storm Entertainment пусна в продажба и първия официален пакет с мисии за геймърския вариант на Rainbow 6 под името Eagle Watch.

За онези, които още не са чували за тази игра, ще кажа, че това е може би най-реалистичната комбинация между триизмерен екшън и тактическо планиране на бойна операция. Главният герой влиза в ролята на Джон Кларк, командир на международните части за бързо реагиране Rainbow, които са под командването на НАТО и работят под







прикритие. Съществуването на отряда е забулено в мъгла. Само найвисшето ръководство на натовските държави знае за съществуването му. Щурмоваците от Rainbow са призвани да се намесват там, където всички останали се провалят.

Така че геймърът е призван да се пребори с най-страховитите похитители на света. Той трябва да поеме командването на

8-членен екип командоси

да планира всяка тяхна стъпка, да ги въоръжи до зъби и да неутрализира всяка терористична акция с минимални загуби на жива сила и цивилни. Отстрани може да звучи елементарно, но на практика това е една от най-трудните игри, с които съм се сблъсквал. Всичко в нея е направено толкова реалистично, че командосите ви могат да бъдат избити до крак буквално за десетина секунди. Всеки от тях моментално загива, ако бъде прострелян един-два пъти. Същото се отнася за терористите и за заложниците, следователно, който се научи да се промъква незабелязано и да стреля пръв, печели играта.

Продължението започва там, където свършва оригиналният Rainbow 6 (и съответно действието на книгата). Антитерористите на Джон Кларк успяват да елиминират екологичните фанатици от корпорация "Хоризонт", които се опитват да ликвидират почти цялото човечество с генетично модифициран вариант на вируса-убиец Ебола. Техният лидер Джон Брайтлинг е заключен в най-мрачната щатска тюрма, организацията му е разбита, а





Rainbow обира всички лаври и е принудена да излезе на светло.

За жалост продължението на Rainbow 6 има един сериозен недостатък – от сюжетна гледна точка не може да се хване и на малкия пръст на първоизточника. Том Кланси изглежда е оставил хората от Red Storm Entertainment да правят каквото си искат. А тях явно доста ги е домързяло да работят. В резултат на това мисиите в Eagle Watch нямат почти никаква връзка една с друга. Това, разбира се, можеше да се преглътне, в случай че броят им беше малко по-голям, но фирмата-производител пуска само

пет бойни и две тренировъчни мисии

Колкото и да е засукана играта, те ще отнемат не повече от един ден на всеки печен геймър, а това означава, че Red Storm Entertainment напълно са го ударили през просото...

Като изключим тези "малки" недостатъци обаче, играта пак си е супер. Петте бойни мисии ще заведат вашите щурмоваци на места, където не сте и подозирали, че може да има терористи. Първата ви операция е в Казахстан. Похитители успяват да превземат стартовата площадка на руската совалка Буран, задържат хората от изследователския екип като заложници и поставят бомба в кабината на космическия кораб. По-късно момчетата от Rainbow са принудени да заминат за Индия, където сикхски сепаратисти окупират легендарния Тадж Махал. След това съдбата отвежда командосите в Лондон, където бойци на ИРА щурмуват британския парламент и се барикадират със своите жертви в часовниковата кула Биг Бен. Предпоследната операция на екипа е в китайския Забранен град, където революционери от движението Канг задържат група туристи. След шумен провал на китайските специални части, правителството в Пекин предприема безпрецедентен ход и иска помощта на Rainbow. Накрая командосите трябва да се бият не къде да е, а в американския сенат, който е завзет от международната комунистическа групировка Бригада "Червено Слънце"... Общо взето – това е. Никой обаче не може да ме убеди, че на тези пет места могат да се промъкнат терористи. Особено в щатския Капитолий...

Иначе нововъведенията в играта не са много, но са полезни. В Eagle Watch можете да въоръжите вашите хора с някои допълнителни оръжия – две нови модификации на автоматите Хеклер&Кох и едрокалибрения пистолет с енигматичната марка "Пустинен орел", който може да пробие почти всяка противокуршумна жилетка. Изкуственият интелект на терористите пък е сериозно подобрен. Освен това броят им е значително увеличен. В последната мисия бях принуден да изпратя моите осем щурмоваци срещу повече от 30 тежковъоръжени похитители.

Най-хубавото нещо в продължението на Rainbow е, че играчът може да оборудва хората си и със специалните сензори, които засичат сърдечния ритъм на врага от няколкостотин метра. Ако сте чели книгата "Дъга Шест", може би си спомняте, че тези сензори помогнаха на командосите от Rainbow при операцията срещу тайната инсталация на корпорация "Хоризонт" в Бразилия.

Ако очаквате някакви революционни подобрения в Rainbow 6: Eagle Watch, по-добре се откажете и изчакайте играта Team Fortress на фирмата Valve, която дари геймърското войнство със суперхита Half-life.

Морган Кроу









писма

От името на цялата редакция ви благодаря, че ни изпращате толкова мили писма (и дори рисунки), много ни зарадва инициативата, която всички вие, читателите на PC Mania, проявихте този месец. Започваме да публикуваме вашите предложения за нови рубрики, за това какво ви харесва в списанието и какво не...

Почти всички ни писаха за StarCraft и тъй като това е любимата ви игра, не мога да не откликна на вашия зов за помощ... кодовете на Brood War са същите като в StarCraft (бяха публикувани още в 1 брой на PC Mania), добавени се още 3-4. Тези от вас, които нямат брой 1 (можете да го намерите на "Славейков"), ще ги открият в Dirty Little Helper.

...Аз съм голям маниак на тема StarCraft, това е любимата ми игра. В момента ми предстои сейввана битка, която ще ми отреди или първото, или второто място. Лошото е, че изгледите ми за победа и поражение са еднакви, така сме се вкопчили Terran-Zerg, че всяка грешка води до сигурна смърт. Аз съм от Тераните, защото много малко хора ги предпочитат. Независимо от изхода на двубоя StarCraft ще продължи да ми харесва, тъй като многократно съм изпитвал и победа, и загуба... Но стига толкова, мога с дни да разказвам за битките, които съм провел, а пък и вие със сигурност знаете повече от мен...

Ангел Шекиров (Icelander),
гр. Любимец

Ангеле, със сигурност знаеш за StarCraft не по-малко от нас...

Николай Стоименов от Пловдив се нуждае от адреса на своите кумири от Blizzard. Досега съвестно препращахме до Blizzard всички предназначени за тях писма, които получавахме в редакцията, но е добре да ги пишете на английски и на следния адрес:

Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA

... много се радвам, че намерихте място за PC Mania NEWS. Кефи ме, че прегърнахте идеята за поща. Това за MULTIPLAYER TOP5 е яко, но защо не драснете и рубрика TOP3 - CLUB - за клубове на мрежови игри. Това да разкарате паролите е хитро - за какво са кодове на страниците на списанието като го има Dirty Little Helper?

МАРТО,
София

Марто, едно от основните ти предложения в първото ти писмо беше за рубриката читателски писма, която вече е факт. Обсъдихме и идеята ти за TOP 3 CLUB, но тя е нереализуема по няколко причини. Както се досещаш, всеки ще слага на първо място своя квартален клуб, който за повечето може би е единственият посещаван. Също така не забравяй, че списанието ни се разпространява в цяла България и ако започнете да пишете за клубове от различни градове, ще настане пълен хаос. Ако пък ние се заемем със съставянето на този ТОП 3, геймърите със сигурност ще ни заподозрат, че толерираме "изгодни" за нас клубове, а пренебрегваме други. Като утеха искам да ти съобщя, че в редакцията на PC Mania имаме идеи за няколко нови рубрики.

...Много се изкефих, когато прочетох, че следващият брой на PC MANIA ще е 64 страници (greetings) и затова искам да ви предложа да направите една много интересна рубрика. Тя е нещо като Pen Friends, но по-скоро E-mail Friends. Чрез нея всички геймъри от цялата страна ще могат да контактуват - запознанства, информация, лафове, deathmatch, дори купони. То ще изглежда така: геймърите ще ви изпращат координатите си, а вие ще ги публикувате. Обсъдихме това нещо с много мои приятели и те го одобриха. Не вярвам да не се хареса и на останалите геймъри...

Ваш вечен фен KOSYO!

Косьо, идеята ти е супер и вече обсъждаме реалното ѝ приложение още в следващия брой на списанието. Колкото до deathmatch-а, надявам се винаги да е пред монитора и никога в реалния живот ;-)

Здравейте, PC Mania!

Обръщам се към вас, защото в брой 3-ти от тази година попаднах на статията за геймърския компютър, която силно ме заинтригува. Конфигурацията на моя компютър е далеч от идеалната за игри, но мисълта за ъпгрейд вече не ме оставя на спокойствие.

Моля ви да ми помогнете с информация по моя проблем: съществува ли възможност за безплатен ъпгрейд? Предлагат ми безплатно ъпгрейд на хардиска с по-голям, без гаранция, разбира се. Не съм запозната с начините за тестване. Има ли що-годе сигурен начин да се разбере колко време ще работи? Предварително ви благодаря!

Станимира Асенова,
София

Фактът, че искаш да ъпгрейдваш компютъра си, вместо да си купиш продуктите на "Орифлейм", например, ме изпълва с оптимизъм. Редакцията на PC Mania се възползва от случая да те покани на едно кафе в офиса на добре познатия ти адрес, където да тестваме на спокойствие диска. Безплатно.

глас от кръглата папка



Здравейте смотльовци от PC Mania! Кога ще разкарате вашето парче хартия от пазара. Радвам се, че PC Mania става 64 страници, така ще имам повече тоалетна хартия. Чао

Любомир Сагаев

П.П. 100% няма да публикувате писмото ми, защото е прекалено критично за вас...

Както виждаш, драги ми Любо, в PC Mania всичко е възможно. Дори писания като твоите да бъдат публикувани. И не за друго, а защото това, ей богу, е първото помийно послание, което получихме.

Никола Икономов

Зали за игри

изборът на модерния геймър

В последните две години компютърните игри преживяха небивал бум, истинска революция, която им отреди челно място в развлекателната индустрия наред с киното и музиката. На Запад това е част от ежедневието, а наскоро и България направи първите плахи опити да се приобщи към развитите страни поне в тази насока. В последните месеци бяха отворени невероятно много зали за игри в София и в провинцията, а тиражът на PC Mania достигна 10 000 броя, което ясно показва, че феноменът компютърни игри вече е пуснал дълбоки корени и у нас.

Зачестилото заклеймяване на залите за игри като сборища на агресивни наркомани наподобява смехотворните социалистически писания от началото на петдесетте години за силната спиртна напитка, с която се опиянявали американските войници (кока-кола). Неграмотници сатанизират залите и размахват пръсти без да имат най-малка представа за жанровите разновидности на компютърните игри.

Как се прави гейм-клуб? За начало е нужно подходящо просторно място, където да се помещава клуба. Основната задача, разбира се, е набавянето на съвременни компютри, което ще е гаранция, че и най-актуалните игри ще вървят гладко. Стандартната конфигурация на геймърския компютър във всяка зала включва мощен процесор, 3D ускорител и качествен монитор. Обикновено PC-клубовете имат 6-12 компютъра, което улеснява провеждането на турнири. Най-популярната игра във всички български гейм-клубове безспорно е стратегията StarCraft, следвана от 3D-екшъна QuakeII. Тези две игри показват и предпочитанията на повечето геймъри. Отмина времето, когато играехме на двора с пластмасови пистолети, а камъните бяха ръчни гранати - сега всеки може да изживее мечтите и фантазиите си пред монитора, при това без да причинява болка никому.

Безпл@тен e-mail – където, как, защо...?





В днешно време става все по-актуален въпросът за използването на електронна поща. За много хора това е непостижимо не за друго, а защото интернет-доставчиците често спекулират с потребителската неосведоменост, опитвайки се да внушат, че за да имате собствен e-mail адрес, трябва да плащате месечни такси. Истината е, че още преди 3 години се появи услугата безплатен e-mail адрес, който в много случаи е по-удобен от пощенските кутии, предлагани от провайдерите. Настоящата статия има за цел да ви информира не само къде можете да си откриете безплатен e-mail адрес, а и за различните особености, свързани с поддръжката на виртуална пощенска кутия.

Предимството на безплатните e-mail адреси е, че те не зависят от доставчика, който ползвате за достъп до мрежата и следователно са достъпни независимо от къде си проверявате пощата. Освен това хората, които нямат постоянен (ежедневен) достъп до интернет, могат лесно да си проверят пощата при приятел или в най-близкия интернет клуб без да е нужно инсталиране и конфигуриране на специален софтуер. Всяка организация, която предлага услугата безплатен e-mail, задължително предоставя възможност за проверяване на пощенската кутия през WEB (т.е. с произволен browser). Нещо повече – самите страници на въпросните фирми могат да се конкурират със средно добър софтуер за организиране на електронна поща, както с интуитивния си интерфейс така и с множеството опции. Например – можете да разпределяте пощата тематично в практически неограничен брой папки, можете да укажете кои съобщения в коя папка да бъдат автоматично премествани още с пристигането на пощата, можете да филтрирате нежелан трафик и др.

Това, което често се сочи като най-голямото предимство на безплатните e-mail адреси, е възможността да останете анонимни. Макар че при регистрацията и в процеса на откриване на нова пощенска кутия ще бъдете запитани за какви ли не подробности относно самоличността ви, никой няма да си прави труда да провери дали информацията е вярна или не. По този начин можете абсолютно анонимно да получавате/изпращате поща без никакви угризения на съвестта. Нищо не ви пречи да си направите и няколко пощенски кутии, които да ползвате в зависимост от различните цели, за които са били създадени (аз например имам над 15 адреса, от които на обществеността са известни не повече от два-три).

Разбира се, безплатните пощенски кутии си имат недостатъци, които обаче могат да бъдат оценени само от професионалистите и/или от хора с по-големи изисквания към качеството на услугата. Става дума за редовете рекламна информация, която повечето фирми, предлагащи услугата, добавят към всяко изпратено през техните сървъри писмо (напр. "Get your free mail from HoTMaiL"). Това става автоматично и пощата не се чете от никой друг освен от собственика (на това могат да обърнат внимание само по-старите потребители, понеже за всеки новак си е нещо нормално). Другият недостатък, на който обикновено се набляга, е невъзможността за прочитане на пощата по никакъв друг начин освен през WEB. Така потребителят губи възможността да си чете пощата off-line с помощта на алтернативен софтуер. И двете особености обаче не важат 100% за всички фирми в този бранш, а така или иначе могат да се пренебрегват.

Ето и някои от утвърдените фирми и организации, предлагащи безплатен email:

HoTMaiL www.hotmail.com

Това е може-би най-старият сайт, който започна да предлага безплатен email. Създаден е през 1994 година, а когато си открих първата пощенска кутия в края на 1995, той вече беше наистина изпипан. Основното, с което привличаше по онова време, бе възможността за POP-ване на пощата и преглеждане локално. Уви, тази услуга в средата на 1996-та стана платена и съответно недостъпна за българи. Въпреки това сайтът все още се води за един от водещите в тази област. Освен стандартните възможности (виж по-горе) HoTMaiL позволява събирането на новата поща от няколко други email адреса. Недостатък на HoTMaiL е, че потребителите му често стават мишени за нежелана реклама (spam), а когато решите да изтриете повече от 30 съобщения просто не се получава нищо.

Преди време хората, разработващи HoTMaiL, се опитаха да го направят портал, като вместо да си преглеждаме пощата още веднага след написването на userid-то, ви се появяваше една междинна страница, съдържаща новини, реклами, курсове и т.н. Това продължи горе-долу до времето, когато Microsoft закупиха HoTMaiL. В момента той е част от MSN (Microsoft Network).

NetAddress www.netaddress.com



Този сайт определено ми харесва най-много, тъй като предоставя освен всичко останало и възможност за POP-ване на пощата. Преди две години той беше и единственият сайт за безплатна поща, който предлагаше тази услуга. Може да се каже, че за разлика от HoTMaL, Netaddress (или както е известен още usa.net, тъй като адресите там изглеждат като zzz@usa.net) има по-добър външен вид и предлага по-удобен начин за филтриране на нежеланата поща. Освен това Netaddress предлага и особено високо ниво на сигурност – можете да укажете да не се cache-ират прочетените страници, така че да не може някой, ровейки се из cache-a на браузъра, да ви прочете пощата. NetAddress предлага и възможност за "абониране" за най-добрите електронни издания

USA NET

mail.com

YAHOO! MAIL

freemail.web.bg

SOFTHOME.net

(вкл. електронни версии на някои световноизвестни ежедневници и списания). Това, което потребителите понякога сочат като недостатък, е тежката регистрационна процедура (3-4 екрана с какви ли не щуротии) и краткото, но неприятно задръстване на сървъра отвреме навреме. Случвало ми се е да имам проблеми с преглеждането на пощата дори през Web (откъдето се предполага, че е по-бързо), а е възможно да бъдете изхвърлени с грешка "intruder allert" (нарушител) от собствената си пощенска кутия, защото сървърът е решил, че интервалът между две обръщения към него е нереално голям (примерно 20 минути). За щастие тези неща се случват рядко.

SoftHome
www.softhome.net

Когато беше пуснат този сайт, той се беше засилил да задмине по качество на услугите всички конкуренти – безплатен, с безплатен POP и SMTP, Softhome mail. Сайтът е създаден с цел да рекламира web hosting услугите, които предлага фирмата. Тъй като интересът към SoftHome беше голям, собствениците не след дълго въведоха следната особеност – за да изпратиш поща през техния сървър, трябва преди това задължително да свалиш поща, т.е. трябва вече да имаш адрес там. При създаване на ваш адрес там няма да имате никакви проблеми, тъй като процедурата е много бърза и се попълват малък брой полета. Обаче трябва да имате предвид факта, че адресът ви ще почне да работи половин час след създаването му. В последно време вероятно поради големия интерес към Softhome сървърите са претоварени и има проблеми с изпращането/приемането на поща. Така или иначе това е едно алтернативно решение за хората с по-ниски изисквания.

Yahoo! www.yahoo.com

Няма начин да не сте чували за Yahoo – най-стария портален сайт за търсене на страници в Web-пространството. Естествено като всички други сайтове с претенции да се превърнат в глобални портали и Yahoo предлага услугата безплатен email. Учудващо е, че и двата пъти, когато си създавах адрес там (през последните няколко дни), имах проблеми със скоростта на сайта. Въпреки това Yahoo предлага гъвкава система, позволяваща обслужване на потребителите с многоезичен интерфейс (вкл. са най-разпространените чужди езици – английски, френски, немски т.н.). Това, което отличава Yahoo! от всички останали, е т.нар Yahoo Pager – малка програма, която ви проверява пощата през определено време и ви казва дали има нещо ново. Отново са включени опциите, посочени при горните фирми, като трябва да се отбележи особено полезната опция за претърсване на архива за дадено съобщение – една наистина гъвкаво разработена възможност.

WEB.BG freemail.web.bg

Освен че предлага безплатно WEB пространство, този български сайт вече предоставя и възможност за откриване на безплатна пощенска кутия. Трябва да се отбележи, че макар външният вид да не е на нивото на повечето комерсиални западни сайтове от този тип, WEB.BG предлага безплатно услуги, за които обикновено се плаща, както и такива, които другите организации въобще нямат. Впечатли ме възможността за прехвърляне на всичката поща към друг адрес. Ще попитате какво толкова странно? Там е работата, че основната печалба при услугата безплатен email идва от рекламите, които вървят, докато си четете пощата с браузер. Обаче, ако я POP-вате или пренасочвате, естествено не виждате никакви реклами. Т.е. тук авторите са се опитали да бъдат максимално в услуга на потребителя, независимо какво ще им коства това. Зад бързата регистрационна процедура се крие елементарна система, която ви позволява само да четете и изпращате поща. Като се има предвид, че WEB.BG предлагат и възможност за POP, може да се каже, че е най-добре да създадете тук безплатен email адрес, ако смятате да си преглеждате пощата локално (т.е. не през браузер, а със email клиент – напр. Eudora).

Практически почти всички по-големи портални сайтове (като www.altavista.com и www.infoseek.com и т.н.) предлагат вече услуга безплатен email. Спрях се именно на горните, защото в един или друг момент съм ползвал техните услуги. Когато правите своя избор, трябва преди всичко да сте наясно за какво ще използвате новосъздадения адрес.

Георги Пенков

3D-УСКОРИТЕЛИ

Сигурно сте забелязали, че през последните месеци почти няма игра, която да не предлага поддръжка за 3D-видео. Тази тенденция започна да важи дори стратегии в реално време (Myth 2, Wargames) и други жанрове, които доскоро се свързваха с всичко друго, но е и с триизмерна графика. Положението за геймърите без 3D-видео се усложнява допълнително и от обстоятелството, че на пазара се появяват огромно количество игри, които изискват 3D-ускорител, а освен това е всеизвестно, че в повечето случаи софтуерните режими така или иначе са значително по-грозни от ускорената версия и имат драстично по-високи системни изисквания. Радостното е, че доскорошният тотален монопол на 3Dfx Interactive върху пазара на 3D-чипове беше успешно разбит, което доведе до по-голям избор и чувствително намаление на цените. Днес се предлагат съвсем прилични 3D-карти дори в ценовата категория под 50$, нещо напълно немислимо само преди година. Същевременно обаче едва ли има и друга част от модерното PC, която да остарява с такава скорост като видеокартите. Чипове, които само преди месеци са били идеални решения, често вече не стават за новите игри и докарват до пълно отчаяние притежателите си. Поради това решихме в този и следващия брой да направим един преглед на най-популярните 3D-ускорители с оглед годността им да задоволят изискванията на новите заглавия през 1999 г. В материала не са представени конкретни карти, а само чипове, защото практиката убедително показва, че разликата в производителността между отделните модели с еднакъв чип е толкова нищожна, че в повечето случаи не си заслужава да бъде отбелязвана. Поради това и нашият съвет е да си вземете най-евтината възможна карта с избрания от вас чип без да робувате на имена като Diamond, Creative, Asus и т.н. Единственият по-сериозен аргумент за маркови карти са може би драйверите, но практиката през последните две години показа, че така или иначе почти никой не си прави труда да пише специални драйвери за своята карта, а всички ползват леко модифицирани драйвери на производителя на чипа, като към него само добавят логото на съответната компания.



3DFX Interactive (www.3dfx.com)

Voodoo Graphics – това е оригиналното Voodoo, което близо 2 години беше стандартният 3D-ускорител. За съжаление времето на този чип вече мина и покупката на карта с него определено няма да ви донесе очакваните резултати. Споменавам го специално, защото доста фирми продължават да внасят евтини карти с Voodoo 1 и много геймъри сериозно се изкушават да си ги купят, подмамени от имиджа на 3Dfx.

Voodoo 2 – наследникът на Voodoo Graphics. В момента продължава да бъде едно от най-добрите решения по отношение на скорост и съвместимост. Цените му също паднаха значително и междувременно Voodoo 2 картите не са чак такъв лукс, какъвто бяха само преди няколко месеца. Недостатъците му са преди всичко в липсата на поддръжка за високи разделителни способности, отсъствието на true color (много от новите игри изглеждат значително по-добре в 32-битов цвят!), ограничението на паметта за текстури (V2, както и всички останали чипове на 3Dfx не поддържа AGP текстуриране) и недотам добро качество на образа. За сметка на това, ако имате 2 Voodoo 2 карти, можете да ги вържете в така наречения SLI режим, който гарантира още по-зашеметяващи скорости (близки до Voodoo 3!) и разделителна способност от 1024x768, която е непостижима само с една карта. Естествено за целта трябва освен необходимите финансови средства да имате и 2 свободни PCI слота, което при малко по-напълнен компютър си е сериозен проблем :-)

Voodoo Banshee – 3Dfx пуснаха този чип в отговор на критиците, които непрекъснато натъртваха, че Voodoo 1 & 2 заемат прекалено много слотове в PC-тата, а специалните кабели за връзването им към стандартната 2D-видеокарта само разваляткартина образа на монитора. На практика Banshee е Voodoo 2 с добавена възможност за 2D и отсъствие на втория текстурен процесор. Липсата на 2-ри текстурен процесор автоматично означава и отсъствие на възможност за мултитекстуриране (едновременно нанасяне на 2 текстури върху съответния полигон), функция, която често се използва от Quake II & III, Unreal и още доста други игри. Иначе Banshee е бърз чип и поне засега трудно ще намерите игра, която да го претоварва... ако въобще успеете да я подкарате! Един от големите проблеми на картите с Banshee е именно съвместимостта. Наложи се 3Dfx да разработват бая patches за игри, които иначе не вървят с този чип.

Voodoo 3 – истинското име на чипа би трябвало да бъде по-скоро Banshee 2, защото Voodoo 3, за разлика от предшествениците си, включва и 2D-функции и по този начин няма нужда от втора видеокарта. Новият хит на 3Dfx ще се поя-

ви на пазара (доколкото сме информирани, картите ще се предлагат официално в България от началото на април!) заедно с настоящия брой на PC Mania. Предлага се в четири разновидности, които освен по цената (между 129$ и 249$) се отличават и по скоростта на самия контролер, вида и обема на паметите (16 или 32MB RAM) и някои други по-дребни екстри като поддръжка на LCD екрани, които обаче едва ли ще бъдат решаващ фактор при покупката. Абсолютно всички модели на Voodoo 3 са с доста впечатляващи характеристики и в предварителните тестове без проблем надминават дори Voodoo 2 SLI, а най-скъпият вариант оставя цялата сегашна конкуренция на светлинни години!!! Това пък от своя страна гарантира, че ако си купите такава карта, със сигурност ще имате най-бързия чип на пазара и поне за година няма да мислите повече на тема 3D. Всичко това наистина е чудесно, но за съжаление и Voodoo 3 си има своите недостатъци. 3Dfx продължават упорито да игнорират технологията AGP (картите с Voodoo 3 точно като Banshee са AGP, но не използват нито една от специалните функции на тази шина и се държат като съвсем нормални PCI платки). За да разберете сериозността на проблема, е достатъчно да видите резултатите на 3D Mark MAX (от диска на списанието) при използването на 16 и 32 MB текстури. Те са направо плачевни, а доста нови игри ще използват именно такива текстури! Освен това 3Dfx отново не включиха 32-битов цвят в 3D-режим и запазиха ограничението на размера на текстурите на 256x256. За сравнение – дори суперевтина карта като i740 поддържа по-големи текстури от това, а Quake III използва текстури с размер 512x512, което означава, че притежателите на Voodoo (всички модели от Voodoo Graphics до Voodoo 3 3500) при приближаване до стените ще виждат ясно нарязването на текстурите до поддържаните от хардуера размери!



3D LABS (www.3dlabs.com)

Permedia 2 – това е старият модел на 3D Labs, който вече може да се намери на изключително изгодни цени. По принцип Permedia 2 не е лош чип, но му липсват доста специални ефекти и поради това не е добро решение за геймърите. В интерес на истината трябва да отбележа, че дизайнерите му не са и искали да правят ускорител специално за игри. Permedia 2 е насочена повече към професионалната работа с OpenGL приложения, където дава отлични резултати.

Permedia 3 – за разлика от своя предшественик, новият чип на е насочен не само към професионалистите, но има претенцията да заеме водеща роля и сред геймърските карти. Техническите характеристики на Permedia 3 са меко казано впечатляващи! Чипът предлага всички необходими функции и специални ефекти (мултитекстуриране, 32-битов цвят, bump mapping, AGP 2x и т.н.).

От гледна точка на скоростта също няма никакви проблеми. Продуктът на 3D Labs не достига чак скоростта на Voodoo 3, но е напълно съпоставим в това отношение с RivaTNT и едва ли в близките месеци ще има проблеми, с която и да е било игра. Другото сериозно предимство на Permedia 3 е добрата репутация на 3D Labs, които по традиция пишат стабилни драйвери (особено за OpenGL), нещо, което за съжаление не винаги е факт при останалите производители! Сериозен недостатък е цената, която е доста над тази на конкурентните продукти.



ATI (www.atitech.com)

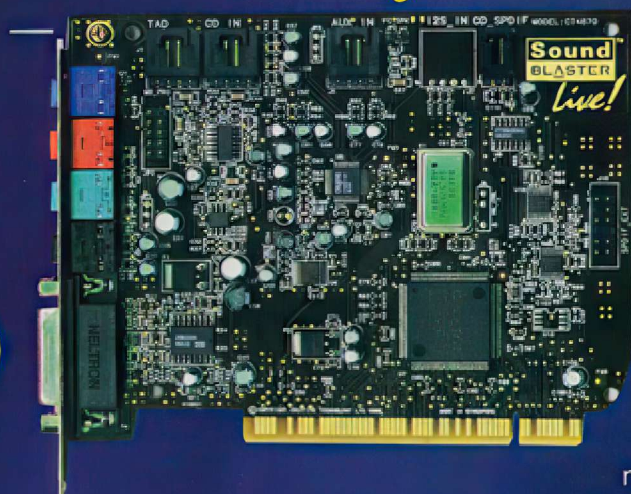
Rage Pro – това е на практика първият истински 3D-ускорител на ATI. По-старите модели Rage и Rage II са от категорията на S3 Virge и трудно биха могли да бъдат определени като 3D-карти. От днешна гледна точка Rage Pro също вече е остарял, а като се добавят и лошите драйвери става ясно, че това просто не е добър избор.

Rage 128 (Fury) – през есента на миналата година ATI предизвикаха истински фурор с новия си чип. Първите тестове бяха възторжени и Rage128 действително показа, че има потенциал да заеме лидерската позиция при 3D-ускорителите. Картите с този чип обаче се появиха на пазара чак в средата на март. Причината за това бяха сериозните температурни проблеми на Rage 128. При интензивна игра чипът се загрява до 95 (!!!) градуса, което особено при "изпържени" системи може да има направо фатални последствия. Междувременно ATI поне частично овладяха положението и Rage128 стана сериозна алтернатива за геймърите. Основното достойнство на това е решение е невероятната скорост при 32-битов цвят, където чипът просто няма никаква конкуренция за момента. Останалите характеристики на Rage128 също са отлични и ако температурните проблеми действително са остранени, а програмистите на ATI успеят да напишат смислени драйвери, със сигурност ще стане сериозна алтернатива на TNT и Voodoo 3.

Никола Дърпатов

(продължение в следващия брой)

Sound BLASTER Live!



През последната година PCI звуковите карти навлязоха масово на пазара. За учудване на мнозина лидерът в този бранш Creative Labs дълго време не пускаше собствена PCI карта. Това доведе до прогнози, че производителите на легендарната серия Sound Blaster може да споделят съдбата на S3, които напълно проспаха бума на 3D-ускорителите и за нула време загубиха лидерската си позиция в графичния сектор. Този път обаче скептиците бяха опровергани. В средата на миналата година Creative с гръм и трясък хвърлиха на пазара Sound Blaster Live! и за пореден път буквално изметоха конкуренцията. Само за 6 месеца компанията продаде над 1 милион екземпляра от новата карта, която междувременно се превърна в най-важния стандарт за 3D-звук.

Sound Blaster Live! е базиран на чипа Emu 10k1 на Emu Systems (това е дъщерна фирма на Creative, която се занимава с производството на професионални системи за музиканти). Дори най-бегъл поглед върху техническите характеристики показва, че тук действително има нещо революционно ново. Emu 10k1 е 32-битов звуков процесор, който съдържа над 2 милиона транзистора и по потенциал може да се конкурира успешно с всеки Pentium. Благодарение на тази мощност Emu и Creative са успели да вградят в Sound Blaster Live! поразителни специални ефекти. Картата предлага истински хардуерен Surround звук, динамичен обхват от 192db, практически нулев шум, 512 гласов GeneralMIDI synth, 64 канала за цифров звук и 3D positional audio (звукът се прикрепя към съответните обекти на екрана и по този начин дава изключително точна представа за тяхното местоположение). С това екстрите на SB Live! обаче далеч не се изчерпват. Истинската сила на картата се крие в две патентовани особености, които я издигат над конкуренцията: Sound Fonts и Enviromental Audio. Sound Fonts е разширение на всички съществуващи MIDI стандарти. Благодарение на тази технология всяко отделно музикално парче може да използва свои уникален набор от инструменти, а самите звукови банки могат да бъдат с размери до 32 MB. По този начин MIDI музиката престава да звучи синтетично и дори е възможно в нея да бъдат включени и вокали! Другата особеност на Sound Blaster Live! е Enviromental Audio. С помощта на Emu10k1 картата може така да преобразува звука, че да създаде впечатлението, че се намираме в определена околност (гора, пещера, концертна зала, плаж, под вода и т.н.). По този начин особено игрите придобиват съвсем ново звучене, но и при музиката могат да се получат много интересни ефекти. Към картата е приложена специална версия на Unreal, оптимизирана за Enviromental Audio и мога само да потвърдя, че звуковият фон няма абсолютно нищо общо с това, което се чува от която и да е било друга звукова карта. Повечето от новите игри поддържат Enviromental Audio, а Creative предлагат на страницата си patches за над 70 стари заглавия.

Самата платка дори на външен вид се отличава от всичко, което сте виждали досега. На пръв поглед Sound Blaster Live! много прилича на Voodoo 2 SLI, защото на практика получаваме две отделни карти, които се свързват помежду си със специален кабел. Това е необходимо, защото дизайнерите на Creative не са успели да поберат само на една платка всички изводи на SB Live! А те действително са много. Освен стандартните line in, mic in и т.н. има изводи за 8 (!!!) тонколони, цифрови и аналогови входове за CD-устройства, няколко MIDI интерфейса и още много други екстри, които обаче са по-скоро за професионалисти и едва ли ще заинтригуват толкова геймърите.

В момента картата се продава за 200$, а към тази сума трябва задължително да прибавите поне още 50$ за добри активни тонколони, защото иначе няма да усетите нищо от изключително богатия и мощен звук.

Никола Дърпатов

Microsoft Chat

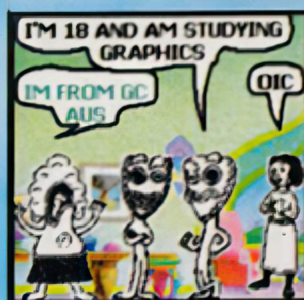














IRC (Internet Relay Chat) продължава да се радва на голяма популярност сред потребителите на Интернет по цял свят, а в сянката му все още остава chat-системата, разработена от Microsoft Corp – MS Chat. Причините за това са много. От една страна, хората са консервативни по отношение на замяната на продукти, които работят добре, а от друга, монополното положение на Microsoft предизвиква недоверие и страх за свободата на избор при много потребители, които се стараят да използват колкото може по-малко техни продукти. Оправдано ли е това отношение или не, е въпрос на дълги и безплодни дискусии. Независимо от тях MS Chat започва да набира скорост и да се използва все повече.

Каква е разликата между IRC и MS Chat? Един от отговорите е визията. Ако комуникацията между потребителите в IRC тече само в текстова форма, то в MS Chat тя е визуализирана с помощта на персонажи, подобни на герои от комикс. Съобщенията, разбира се, също са в текстови вид, но са разположени в балончета и са придружени със съответната мимика и жест от страна на избрания от вас персонаж, така че е налице и известен емоционален израз. В началните версии на продукта т. нар. Comic View беше доста постен, без цветове, на разположение бяха само няколко персонажа, създадени от Microsoft, които бяха чаровни почти колкото шефа на производителя. Това се промени с пускането на новата версия на програмата за chat. Във версия 2.5 персонажите и фоновете са вече в цвят, а от Microsoft са предложили редактор за персонажи на желаещите да създадат свой собствен герой. Това като че ли беше разковничето – влизайки в някои chat room-ове, сега ще се сблъскате с най-причудливи гледки. Първи на дадената възможност реагираха, разбира се, почитателите на еротичния chat, които създадоха множество герои (по-скоро героини), изпълнени в най-различни стилове – от откровено натуралистични до създадени в духа на японския анимационен стил – anime. Дебело подчертавам, че са абсолютно безплатни. Още при влизането в chat room с персонажи, които нямате, ще ви бъде предложено да си ги свалите, като за целта кликнете на посоченото място.

Интерфейсът MS Chat 2.5 е изключително удобен и интуитивен, така че всеки да се справи без проблеми. Предимство е и перфектната кирилизация, която в някои други chat-системи липсва или е прекалено сложна за начинаещия потребител.

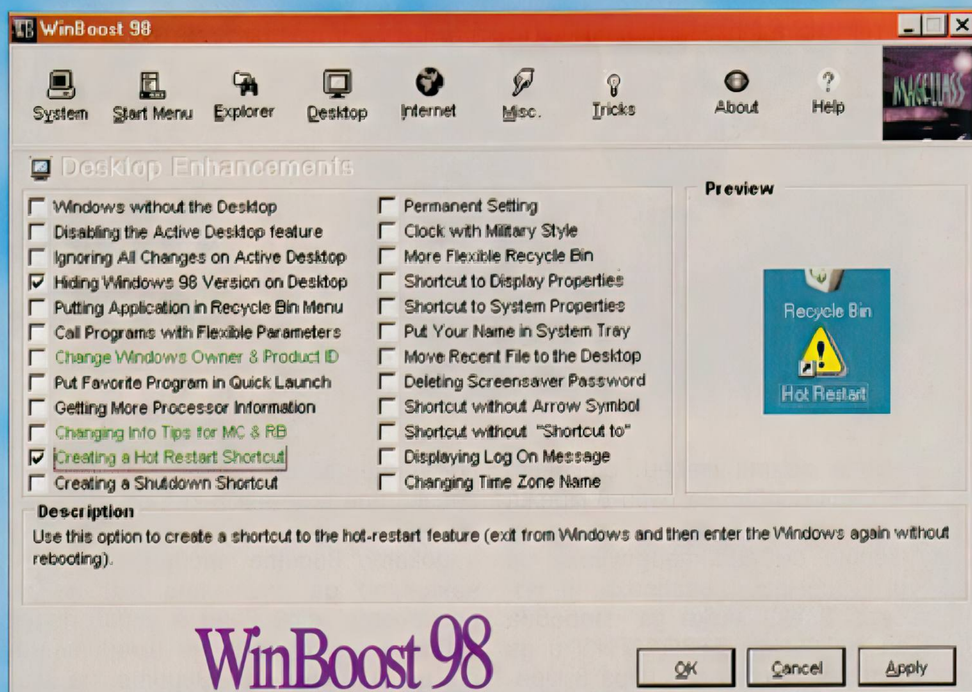
Визията, която е основното предимство на MS Chat, е и неговият най-голям недостатък, който ще забележите веднага щом се опитате да влезете в някой по-активен и с повече участници chat room. Тогава картинките започват да излизат с такава скорост, че просто не е възможно да разберете кой и какво се опитва да каже. Така се стига до неизбежната и крайно куриозна ситуация, когато ще бъдете предупреден при влизането да превключите в текстови режим, а като оставим MS Chat без картинките, какво си мислите, че остава? MIRC с по-различен интерфейс.

Доскоро липсваха достатъчно сървъри, които да поемат потока от потребители. Сега MS Chat използва и мрежите DalNet, ChatNet, UnderNet, IRCNet и така познатата на участниците в #PCMania – EFNet, което до голяма степен е гаранция, че няма да чакате часове докато успеете да се свържете и да започнете с chat-а.

Владислав Маринов

С развитието на технологиите в производството на компютри започнаха да намаляват цените, с това се повиши потреблението и съвсем естествено в момента има държави, в които над 50% от домакинствата притежават някакъв компютър. Дотук добре, но прекаленото разширяване на кръга от хора, използващи компютри по един или друг начин, принуждава производителите да създават колкото може по-лесни за работа и с по-приветлив интерфейс операционни системи. Другото основно изискване за една операционна система да бъде устойчива на опитите на неразбиращия потребител да промени нещо така, че да я срине. Тази устойчивост в повечето случаи означава да бъдат скрити за потребителя множество опции и възможности за настройка. По тези причини в последните години се появиха не една и две програми, които имат за цел да улеснят потребителя, който не е на "ти" с тайните на Windows, в опитите му да организира работната среда на своя компютър по желания от него начин. Програма от този тип е Winboost 98, създадена от абсолютно неизвестната Magellass Corp. Winboost ще намерите на диска, приложен към априлския брой на PC Mania.

След елементарната инсталация ще се срещнете с много опростен и пределно ясен като функции и предназначение интерфейс. Опциите, които можете да променяте, са разпределени в шест раздела: System, Start Menu, Explorer, Desktop, Internet и Misc. Отварят се като кликнете върху съответните икони. Няма да ми стигне мястото да обясня всичко, което може да промените във вашия Windows, тъй като всеки от разделите съдържа повече от 20 опции. Затова ще спомена само две от най-любопитните. Специално за геймърите са предложени Cheats за Hearts :-) Има и възможност да накарате вашия Windows да работи без Desktop!?!



С помощта на т.нар. Check Boxes можете да избирате какво да промените, така че Windows 95/98 да изглежда и работи по избрания от вас начин. За тези, които не са наясно какво означават въпросните опции, авторите са предвидили няколко възможности. Първата е preview и е достъпна само при условие, че промените, които ще се извършат, могат да бъдат показани графично. Втората е описание (description), което ще се появи в момента, в който кликнете върху избраната от вас опция. Третата е да използваме Help-менюто, където ще получите разширена информация.

Особено интересно е менюто Tricks. Горещо препоръчвам да го разгледате подробно, тъй като в някои случаи то може да се окаже много по-бърз и надежден начин да разрешите някой проблем, отколкото да ровите по книги или да четете Help-а на Windows. За повечето потребители, това е възможност, която мога да определя като изключително полезна. В това меню авторите са събрали хитринки за по-бърза и ефективна работа с Windows 95/98, както и различни трикове за оптимизиране на вашата връзка с Интернет.

Winboost 98 е помощна програма, с която не само можете да решите лесно често срещани проблеми, но и да научите бързо и неусетно някои тънкости в работата с "любимата" на всички операционна система.

Владислав Маринов



WinBoost 98

for Windows 98-95



KALI NET

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ

Измина почти месец, откакто първият Kali сървър за игри в мрежа в София започна нормална работа. Тези, които се поинтересуваха за повече информация, разбраха, че поне засега всеки може да изпробва сървъра НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО и да играе която си пожелае игра в мрежа с приятелите си без някакво ограничение на време или часове. Разбира се, не е никакъв проблем да се играят всички хитови игри от последните месеци – както Brood War и Quake II, така и всички други, които един геймър би пожелал – Blood 2 (и Blood 1 също!), Half-Life, Need for Speed III, Motocross Madness, Test Drive 5, Worms 3 Armageddon, Carmageddon 2... Въобще сигурно няма интересна игра, която да не се поддържа от сървърите на KALI NET – едва ли е случайно, че абонатите на тази мрежа са по целия свят и вече доближават 300 000 души!

Всички знаят, че и по Internet могат да се играят най-различни игри on-line и почти всеки е пробвал! За съжаление – безуспешно! Дори да ползвате добра (и скъпа) Интернет връзка все още няма как да избегнете голямото закъснение на сигнала – докато видите противника и се наканите да стреляте или да се прикриете, той вече е успял да ви забие една ракета! На американците им е лесно – сървърите, на които се играе по Internet, са си при тях и телефонните им централи не са модел А-29 (като нашите – и няма да ви казвам какво точно означава това А-29, защото сигурно няма да ми повярвате!), а и месечната заплата там е по-голяма годишната в България! Въпреки това само в Щатите има над 30 отделни мрежи за game on-line – и в това число влизат само мрежи с поне 20 000 абоната!!! Защо се получава така? Колкото и да е добър един доставчик на Интернет връзка, винаги се получават някакви колебания – от атмосферните условия, от претоварване през работните часове... от какво ли не; освен това играта в Интернет уж е безплатна – но пък се заплаща самата връзка с мрежата, а навсякъде добрата връзка струва добри пари. А проблемите с регистрацията – кой ли не е пробвал безуспешно да се регистрира в Battle Net например? Докато при професионалните мрежи всичко е точно обратното – така, както обяснявах на всеки, който се обади или дойде на място в клуба на PC Mania на бул. "Скобелев" 40! Първо, изобщо нямате нужда от връзка за internet – достатъчно е да имате само някакъв приличен модем и можете да се свържете със софийския сървър заедно с приятелите си и да играете колкото ви се прииска! И това (поне засега) е НАПЪЛНО БЕЗПЛАТНО!

Второ, много от посетителите ми задаваха и въпроса – "Наистина ли вече няма нужда да си носим компютрите един при друг всеки път, когато искаме да играем Brood War?" Няма никаква нужда – можете просто да си седите вкъщи удобно вместо да разнасяте PC-то нагоре надолу и да треперите всеки път, че ще изтървете нещо и от хубавия ви 15" монитор ще остане една торба малки мониторчета.

Трето – проблемът с висококачествените телефонни връзки в България! За тези, които разполагат с цифрови телефони, това всъщност не е никакъв проблем – те могат да се свързват по всяко време и едва ли ще имат някакво прекъсване на играта. Все пак им препоръчвам да използват нощната и празничната тарифа за цифровите телефони – в противен случай телефонната сметка на края на месеца може да излезе доста солена! Колкото до останалите абонати – тези, които имат аналогови телефони – доста неприятно е положението с притежателите на дуплекси – има и по-добри телефонни централи, но въпреки това те по всяка вероятност ще са принудени да играят най-вече вечер (така няма и опасност бабата от дуплекса да дойде да вдига врява на вратата ви)! Тук отварям скоба за едно малко пояснение – ако се разпадне връзката по време на игра примерно на Brood War, сървърът прави пауза за 60 секунди, през които се изчаква играчът отново да се присъедини, така че дори при подобни случаи нещата пак не са толкова лоши. Като че ли най-добре ще са тези, които имат аналогови прави телефони (т.е., които не са дуплекси) – те едва ли ще имат проблем да си играят и през деня, и през нощта колкото си искат (или докато заспят на клавиатурите).

Толкова по въпроса засега – нека тези, които се интересуват от повече информация или направо искат да си играят от домашните компютри, да ми се обадят на телефон 51-36-08 или направо да дойдат на място в клуба на PC MANIA на бул. "Скобелев" 40 (на ъгъла с пресечката "Люлин Планина") всеки ден след 14 часа, без понеделник и сряда!

Генко Велев

id software
INFOGRAMES
MICROPROSE
INTERACTIVE MAGIC
LUCAS Arts
ACTIVISION
Ubi Soft ENTERTAINMENT
Acclaim

ВЕЧЕ И В БЪЛГАРИЯ

Turok II	49 $
Turok I	13 $
Super Match Soccer	13 $
Forsaken	14 $
Ark of Time	10 $
Battlechess	10 $
Beat the House	10 $
Black Hawk	10 $
Castles II	10 $
Conquest of the new World	10 $
Cyberia	10 $
Fatal Racing	10 $
Fragile	10 $
Allegiance	10 $
Frankenstein	10 $
Lost Vikings II	10 $
Normality	10 $
Of Light & Darkness (3 диска)	15 $
Re Loaded	10 $
Shattered Steel	10 $
Sim City	10 $
Slipstream	10 $
Solitaire	10 $
Star Trek JR	10 $
Star Trek 25th	10 $
Tempest 2000	10 $
Virtual Pool	10 $
Display	10 $
Monopoly	8 $
Cluedo	8 $
Falcon 4.0	35 $
Formula 1 GP2	17 $
Star Trek´ Klingoon	35 $
European Air War	35 $
Worms Armagedon	35 $
Capitalism Plus	18 $
Thunder Brigade	38 $
Anno 1602	34 $
Wetrix	25 $
Hexplore	32 $
Fighter Duel	15 $
Silver	37 $
Star Wars	33 $
X-Wing Collector	36 $
Star Wars: Rogue Squadron	47 $
Sin	36 $
Heretic II	39 $
Heavy Gear II	46 $
Civilization: Call to Power	49 $
Star Wars: Archives	37 $

ОЧАКВАЙТЕ:

Army Men II
Heroes of Might & Magic III
Might & Magic VII
Requiem
Uprising II

Търсете в магазините:

София
- **Color Copy Shop, площад "Славейков" № 9**
- **Stefani Multimedia, ул. "Княз Борис" №134**
- **Softcom - 97, бул. "Христо Ботев" №29**

Варна
- **Компютърен свят, ул. "Прага" №3, ул. "Иван Аксаков" №31**

Пловдив
- **Voodoo Net, ул. "Д-р Вълкович" №4**

Бургас
- **Магазин "Multimedia", ул. "П. Евтимий" №113**

За поръчки на едро:
тел. 02/963 10 86, 66 91 24, 46 40 67; факс: 46 40 60
Halex G.m.b.H. - официален представител за България

HALEX